GRY VIDEO I KONSOLE

LISTOPAD 2006

新プラス

neo PLUS

SONY PLAYSTATION | MICROSOFT XBOX | NINTENDO WII + DS

ZRECENZOWANE >
NEED FOR SPEED CARBON
MORTAL KOMBAT: ARMAGEDDON
PRO EVOLUTION SOCCER 6
CANIS CANEM EDIT (BULLY)
MGS3: SUBSISTENCE
SPLINTER CELL DOUBLE AGENT
KILLZONE: LIBERATION
SCARFACE: THE WORLD IS YOURS

gears of war

PIERWSZA RECENZJA W POLSCE NAJBARDZIEJ OCZEKIWANEJ GRY 2006 ROKU!

TYLKO U NAS >
BURNOUT NEXT-GEN
ZOBACZ PIERWSZE KRAKSY

RAPORT SPECJALNY >
NINTENDO WII
WIELKIE PODSUMOWANIE

CENA: 8.99 zł (w tym 7% vat)
9 771505 820004 11
NR 93 ISSN 1505-8204 INDEX 345342

Preordery na Wii

ULTIMA
Świat Elektronicznej Rozrywki

www.ultima.pl

KUPUJ ŁATWO NIE WYCHODZĄC Z DOMU

tel. (0-22) 654-60-42, 654-60-43

e-mail: ultima@ultima.pl, sklep internetowy: www.ultima.pl

Adres sklepu: ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7, 00-867 Warszawa

pn.-pt. 9.00 - 19.00, sob. 10.00 - 15.00

Koszty przesyłki: poczta – priorytet 9,90 pln, kurier (do 48 h) 17 pln, Pocztex (24h) 30 pln

Ceny zawierają VAT. To tylko niewielka część naszej oferty! Zastrzegamy sobie prawo zmian cen bez powiadomienia. Cennik nie stanowi oferty handlowej. Użyte nazwy własne są własnością ich właścicieli.

GCN | Nintendo Dual Screen | Nintendo Wii | PC | PlayStation 2 | Sony PSP | XBox 360

Copyright by Epic Games (Gears of War)

PLAYSTATION 2

ACE COMBAT: Belkan War 179
BASS MASTER FISHING + wędka 189
BLACK 179
BURNOUT REVENGE 179
CANIS CANEM EDIT (Bully) ..... tel./www
DESTROY ALL HUMANS 2 179
DRAGON BALL Z Tenkaichi 149
DRAGON QUEST Journey 169
EPOKA LODOWCOWA 2: Owilż 159
FIFA 2007 179
FIFA STREET 2 159
FIGHT NIGHT: Round 3 179
FINAL FANTASY VII Dirge of Cerberus 179
FORBIDDEN SIREN 2 199
FORMULA ONE 2006 189
GAUNTLET Seven Sorrows 149
GODFATHER (PL) 169
HARRY POTTER i Czar Ognia (PL) 179
JUST CAUSE 159
KINGDOM HEARTS II 199
LEGO STAR WARS II Original Trilogy 179
LMA MANAGER 2007 159
METAL GEAR SOLID 3: Subsistence 179
MICRO MACHINES V4 159
MORTAL KOMBAT Armageddon 149
NBA LIVE 07 179
NEED FOR SPEED Carbon 179
NHL 07 179
PRO EVOLUTION SOCCER 6 179
SHADOW OF COLLOSSUS 189
SHIN MEGAMI TENSEI: Digital Devil Saga 159
SIMS 2: Zwierzaki 179
SKOK PRZEZ PŁOT 159
SOCOM 3 199
SPLINTER CELL Double Agent 179
SPY HUNTER: Nowhere to Run 159
SSX ON TOUR 179
STAR WARS: Battlefront 2 229
SUIKODEN V 159
TIGER WOODS 07 179
TOCA RACE DRIVER 3 149
TOURIST TROPHY 199
TRUE CRIME New York City 229
YAKUZA 179

Platinum PS2:

007: Everything or Nothing 77
007: From Russioa with Love 77
187 RIDE OR DIE 49,90
BATTLEFIELD 2 77
BATTLESTAR GALACTICA 29
BOMBERMAN Hardball 59,90
BURNOUT 3 Takedown 77
CALL OF DUTY Finest Hour 69,90
CALL OF DUTY 2 119
COLD WINTER 39,90
CONSTANTINE 49,90
CRAZY FROG RACER 129
CUE ACADEMY 77
DA VINCI CODE 119
DEVIL MAY CRY 3 Special Edition 119
DRIVER: Parallel Lines – Edycja specjalna 119
EVERYBODY'S GOLF 69
EYE TOY 3 + kamera 139
EYE TOY Antigrav 69
EYE TOY Kinetic 59
FANTASTIC FOUR 119
FIFA 2005 77
FIFA STREET 77
FINAL FANTASY X 77
FINAL FANTASY X-2 77
FORMULA ONE 2005 77
GOD OF WAR 77
GOLDEN EYE 2: Rogue Agent 77
GRAN TURISMO 4 77
GTA 3 49
GTA: San Andreas 79
GTA: Liberty City Stories 119
GUN 109
HARRY POTTER i Więzień Azbakanu PL 77
HEADHINTER Redemtion 39,90
HITMAN Blood Money 129
JAK & DAXTER 59
JAK 2 59
JAK 3 49,90
JAK X Combat Racing 59
KILLZONE 59,90
LEADERBOARD GOLF 77
LORD OF THE RINGS: Return Of The King 77
MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 119
MEDAL of HONOR: Frontline 77
MEDAL of HONOR: Rising Sun 69,90
MEDAL of HONOR: Wojna w Europie 77
MORTAL KOMBAT Deception 77
MOTO GP 4 77
NFS Most Wanted PL 129
NFS: Underground 2 77
ONIMUSHA Dawn of Dreams 99
PLAYBOY THE MANSION 39
PRO EVOLUTION SOCCER 4 59,90
PRO EVOLUTION SOCCER Management 99
PROJECT ZERO 3 139
PSYCHONAUTS 79
RATCHET & CLANK 59
RATCHET & CLANK 59
RATCHET & CLANK 3 59
RATCHET Gladiator 77
RESIDENT EVIL 4 79
RESIDEN EVIL: Outbreak 69
RICHARD BURNS RALLY 77
RTL SKI JUMPING 2006 59
SIMS Poza Domem 77
SIMS 2 77
SLY 3 99
SMACKDOWN vs RAW 2006 129
SOCOM II 59,90
SOUL CALIBUR 3 77
SPIDER MAN 2 69
SPLINTER CELL Chaos Theory 49,90
SPY FICTION 39,90
SSX 3 77
STAR WARS Episode III 79
SUIKODEN IV 69
SUIKODEN TACTICS 119
SUPER DRAGONBALL Z 119
SUPER MONKEY BALL DELUXE 59,90
SWORD OF ETHERIA 99
TEKKEN 5 + TEKKEN 1,2,3 59
TOMB RAIDER Legend 99
TONY HAWK American Wesland 109
TONY HAWK Underground 2 69
TRUE CRIME Streets of LA 69
ULTIMATE SPEDER MAN 109
URBZ: Sims in the City 77
WŁADCA-PIERŚCIENI: Trzecia Era PL 77
WRC RALLY Evolved 59,90
WWE SMACKDOWN Just Bring It 69,90
WWI Aces of the Sky 77
X-MEN Legends II 119

Akcesoria:

Konsola PLAYSTATION 2 zupełnie nowe ceny ..... tel., www
Action Replay Max 2 129
Arcade Strick Logic 3 109
Bezprzewodowy przedłużacz do pada 59
Dual Shock 2 oryginalny (różne kolory) 89
Joypad analogowy 29,90
Joypad Logitech Precision 59
Joypad bezprzewodowy Logitech 99
Joypad z Serii Street Fighter (Licencja) 134,90
Karabin snajperski 50/60/100 HZ 179
Kierownica Bezprzewodowa 99
Kierownica Fanatec Speedster Pure 179
Kierownica Logitech Driving Force 269
Kierownica Logitech Driving Force Pro 399
Kierownica Logitech Rally Vibration Feedback 179
Link Cable 19,90
Mata do tańca BigBen 59
Mata do tańca profesjonalna – metalowa Logic3 399
Mata do tańca Venom - Super Mocna 89
Memory Card 8 MB Sony 89
Memory Card 8 MB Sony x2 159
Memory Card 32 MB Datel 189
Multitap Slim 79
Optyczny kabel 29
Piloty DVD ..... od 29,90
Pila-kontroler Resident Evil 4 249
Pistolet Logic 3 Laser Blaster 89
Przedłużacz do joypada 19,90
RGB + AV 19,90
Walizka zluminiowa do konsoli Slim 69
Zasilacz samochodowy (Ps Slim) 12V 79

PLAYSTATION PORTABLE

ARMORED CORE: Formula Front 99
BRATH OF FIRE 3 199
BURNOUT LEGENDS 99
BUST-A-MOVE GHOST 99
DAXTER 179
DEF JAM: Fight for NY: Takeover 169
EVERYBODY'S GOLF 79
F1 GRAND PRIX 79
FIFA 07 169
FIFA STREET 2 169
FINAL NIGHT: Round 3 129
FIRED UP 89
FORMULA ONE 2006 179
GANGS OF LONDON 189
GODFATHER 169
GOTTLIEB PINBALL CLASSIC 119
GRIPSHIFT 69
GTA Liberty City Stories 149
GTA Vice City Stories 199
HARRY POTTER i Czara Ognia 99
KEY OF HEAVEN 169
KILLZONE Liberation 179
KOLOOMN 99
LEGEND OF HEROES II 199
LEMMINGS 179
LOCOROCO 179
LORD OF THE RINGS: Tactics 119
MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 189
ME & MY KATAMARI 169
MEDIEVIL RESSURECTION 89
METAL GEAR SOLID Acid 2 199
METAL GEAR SOLID Digital Graphic Novel 99
MONSTER HUNTER Freedom 139
MYST 169
NBA LIVE 2007 169
NEED FOR SPEED Carbon: Own the City 169
NEED FOR SPEED Underground Rivals 99
NHL 07 169
PACMAN WORLD 3 169
PURSUIT FORCE 89
SIMS 2 169
SMACKDOWN vs RAW 2006 149
SPIDER MAN 2 89
SPLINTER CELL Essentials 99
STAR WARS Battlefront 2 99
SYPHON FILTER Dark Mirror 169
TALKMAN + mikrofon 179
TEKKEN Dark Ressurection 179
TIGER WOODS 2007 169
TOMB RAIDER Legend 179
TONY HAWK's Underground Remix 89
ULTIMATE GHOST & GOBLINS 159
UNTOUCH LEGENDS 1 89
UNTOUCH LEGENDS 2 169
VALKYRIE PROFILE 199
VIRTUA TENNIS 89
WIPEOUT PURE 89
WRC 89
XMEN LEGENDS II Rise of the Apocalypse 99

Sprzęt:

PSP Base Pack 777
Bateria + ładowarka 65
Etui ekskluzywne BigBen 44,90
Etui na gry i karty 29,90
Etui Venom 29,90
Futeral Logitech PlayGear Street 89
Głośniki Logitech Playgear Amp 189
Kabel USB 24,90
Ładowarka słoneczna 159
Ładowarka samochodowa 39
Memory Stick Pro Duo 256MB SanDisk 99
Memory Stick Pro Duo 1GB SanDisk 179
Memory Stick Pro Duo 2GB SanDisk 339
Memory Stick Pro Duo 4GB SanDisk 549
Ochraniacz na ekran 19,90
Ochraniacz na ekran + ściereczka 44
Ochraniacz silikonowy na ekran Logitech 35
PlayGear Pocket Logitech 65
PlayGear Collection Logitech 149
PSP MOVIE + kabel (wersja polska!) 39,90
Skórzane etui BigBen 64,90
Sluchawki Logitech PlayGear Stealth 59
Walizka aluminiowa BigBen 69
WiFi Max 149
Zasilacz/ładowarka 49
Zestaw czyszczący dyski UMD 34,90
Zestaw Essential Pack 29,90
Zestaw ochraniaczy (na konsolę i ekran) 49

NINTENDO Dual Screen

ADVANCE WARS Dual Strike 179
ANIMAL CROSSING 159
BIG BRAIN ACADEMY 139
BLACK BASS FISHING 129
BOMBERMAN DS 109
BURNOUT LEGENDS 99
DRAGONBALL Z Supersonic Warriors 139
ELEKTROPLANKTON 179
FIFA 06 99
FIFA WORLD CUP 2006 99
HARRY POTTER i Czara Ognia 99
LEGO STAR WARS II Original Trilogy 179
MARIO & LUIGI 179
MARIO KART 179
METEOS 179
MR DRILLER 179
NEED FOR SPEED Most Wanted 99
NEED FOR SPEED Underground 2 129
NEW SUPER MARIO BROTHERS 169
NINTENDOGS 159
PHOENIX WRIGHT 179
RAYMAN 99
RESIDENT EVIL Deadly Silence 169
SETTLERS ..... tel./www
SIMS 2 139
SPACE INVADERS REVOLUTION 69
SUPER MARIO 64 159
TRAUMA CENTRER 189
TRUE SWING GOLF 69
VIEWTIFUL JOE: Double Trouble 129
WARIO WARE TOUCHED 179
X-MEN The Official Game 119

Akcesoria:

Konsola Nintendo Dual Screen 449
Konsola Nintendo Dual Screen Lite biała 629
Konsola Nintendo Dual Screen Lite czarna 629
Osłonki na ekran DS i DS Lite 29,90
Pokrowce do DS Lite ..... tel./www
Pudełka na gry 29,90
Walizka aluminiowa 69
WiFi Max 149
Zasilacz 29
Zestawy do DS Lite 39,90
inne ..... tel./www

XBOX 360

BATTLEFIELD 2 129
BURNOUT REVENGE 169
CALL OF DUTY 3 239
CHROMEHOUNDS 229
DEAD OR ALIVE 4 199
DEAD RISING 129
FIFA 07 199
FIGHT NIGHT ROUND 3 129
FINAL FANTASY XI 179
GEARS OF WAR 249
GEARS OF WAR Collector's Edition 299
GODFATHER 249
GUN 159
HITMAN Boold Money 229
JUST CAUSE 249
KAMEO 129
LEGO STAR WARS II Original Trilogy 229
LOTR: Battle of Middle Earth 2 129
MOTO GP 06 279
NBA 2K7 229
NBA LIVE 07 249
NEED FOR SPEED Carbon 199
NHL 2K7 229
NINETY-NINE NIGHTS ..... tel./www
PREY 169
PRO EVOLUTION SOCCER 6 249
PROJECT GOTHAM RACING 3 129
SAINT'S ROW 249
TABLE TENNIS 189
TEST DRIVE Unlimited 229
TOMB RAIDER LEGEND 149
TOP SPIN 2 229

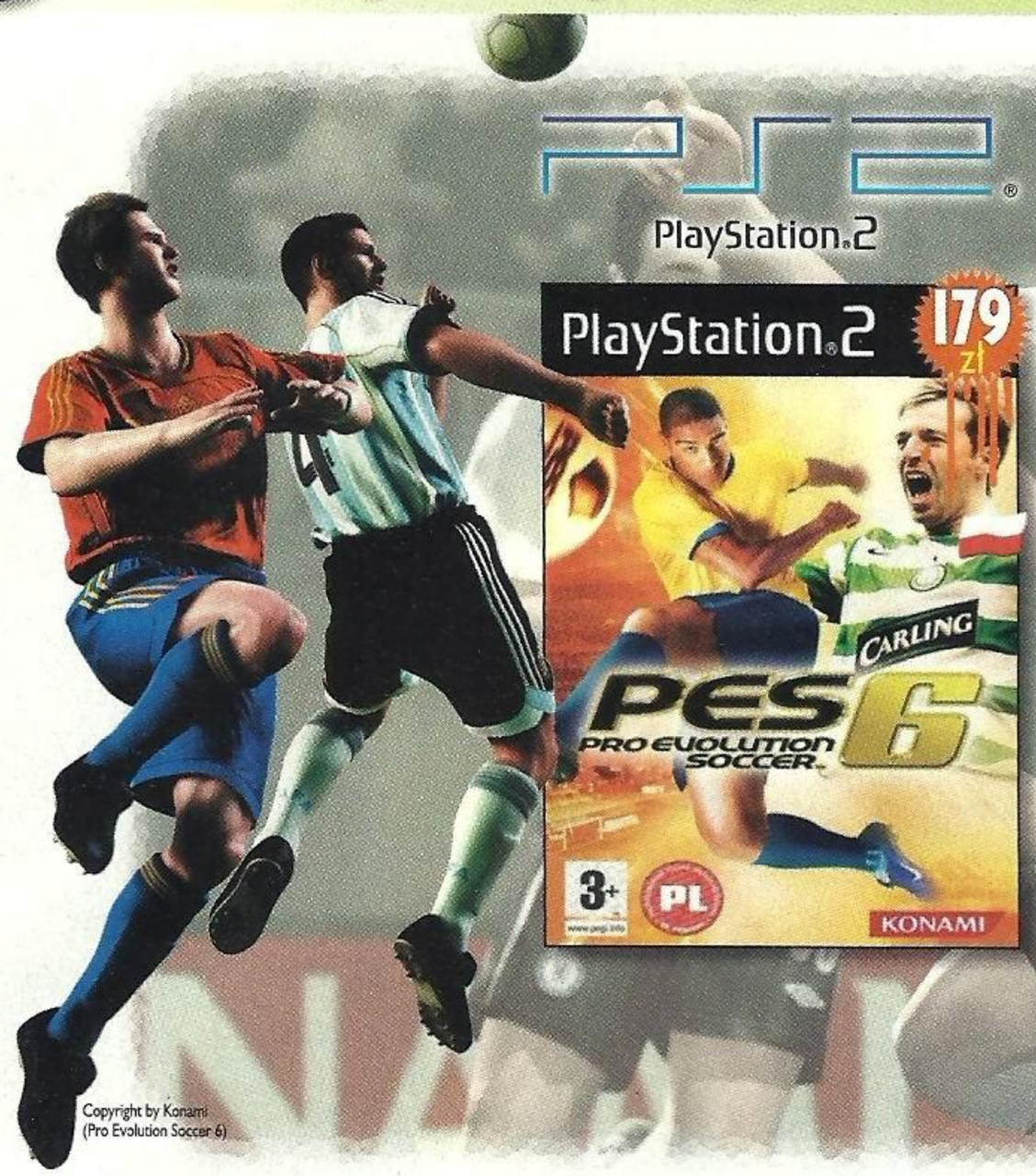
Akcesoria:

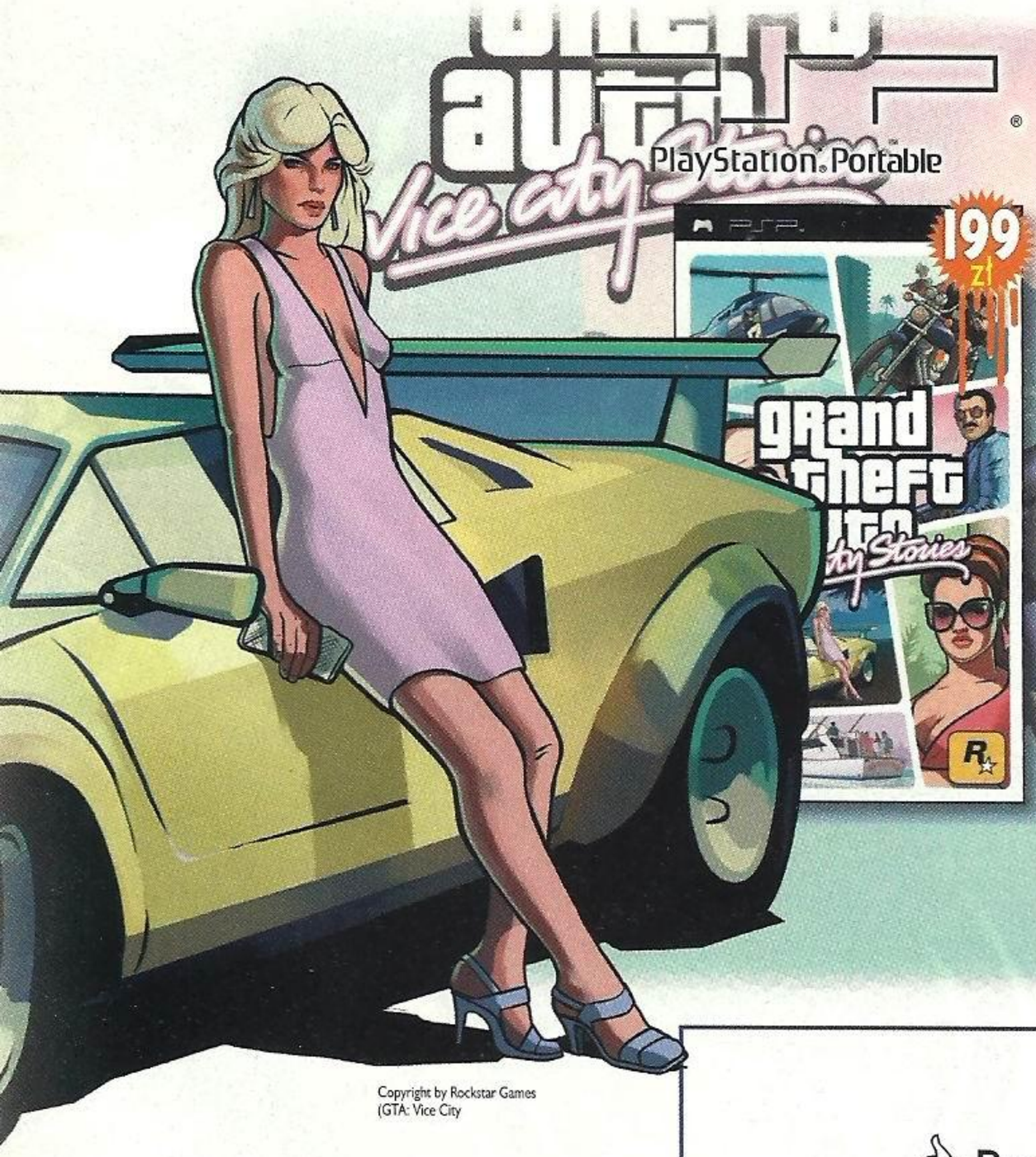
Xbox 360 Premium Pack + Project Gotham Racing 3 (ilość ograniczona) 1699
Xbox 360 Core Pack 1399
Xbox 360 Live Gold Card - 3 miesiace 99
Xbox 360 Live Gold Card - 12 miesiecy 269
Joypad Xbox 360 Microsoft radiowy 199
Joypad Xbox 360 Microsoft 169
Kabel AV-S Video Logic 3 69
Kabel Component AV Logic 69
Kabel RGB Scart + światłowód Logic 3 79
Kabel VGA Logic3 79
Karta pamieci 64MB Microsoft 169
Pilot DVD Microsoft 149

więcej ..... tel./www

www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.u

Teraz pracujemy w nowych godzinach: 9⁰⁰-19⁰⁰





Dlaczego my ?

- Pracownicy doskonale znający branże gier
- Szybka i tania wysyłka
- Żadnych podróbek towarów
- Szeroka oferta na wszystkie liczące się konsole
- Możliwość składania zamówien przedpremierowych
- Promocje cenowe, jakich nie znajdziesz nigdzie indziej
- Codziennie aktualizowana strona www

www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl

PlayStation Portable

www.playstation.pl

16+
www.pegi.info

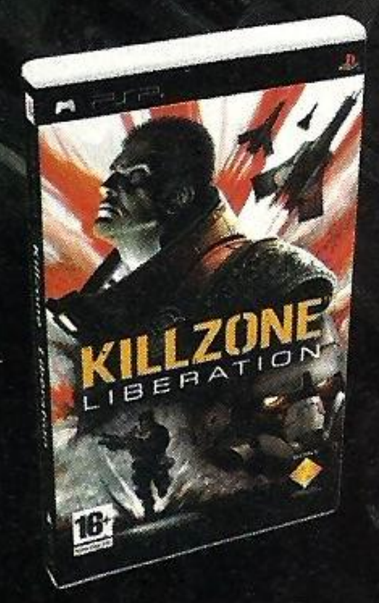
Śmierć ma 1000 twarzy, zło tylko jedną.

PL
POLSKA WERSJA JĘZYKOWA GRY!

PIERWSZA GRA NA PSP W PEŁNEJ POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ!

Bitwa została wygrana, ale wojna jest jeszcze daleka od zakończenia. Armia Helghastów gromadzi się pod brutalnym dowództwem generała Armina Metraca. Ważą się losy planety, a przyszłość ludzi spoczywa w Twoich rękach. Czy powstrzymasz zło ostateczne?

PREMIERA: 8 listopad 2006



Killzone™ Liberation ©2006 Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Guerrilla. Killzone is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. PlayStation and PSP are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. All rights reserved.

GEARS OF MICROSOFT

Największej nadziei ludzkości **brak epickiego rozmachu.** Choć i tak rządzi.

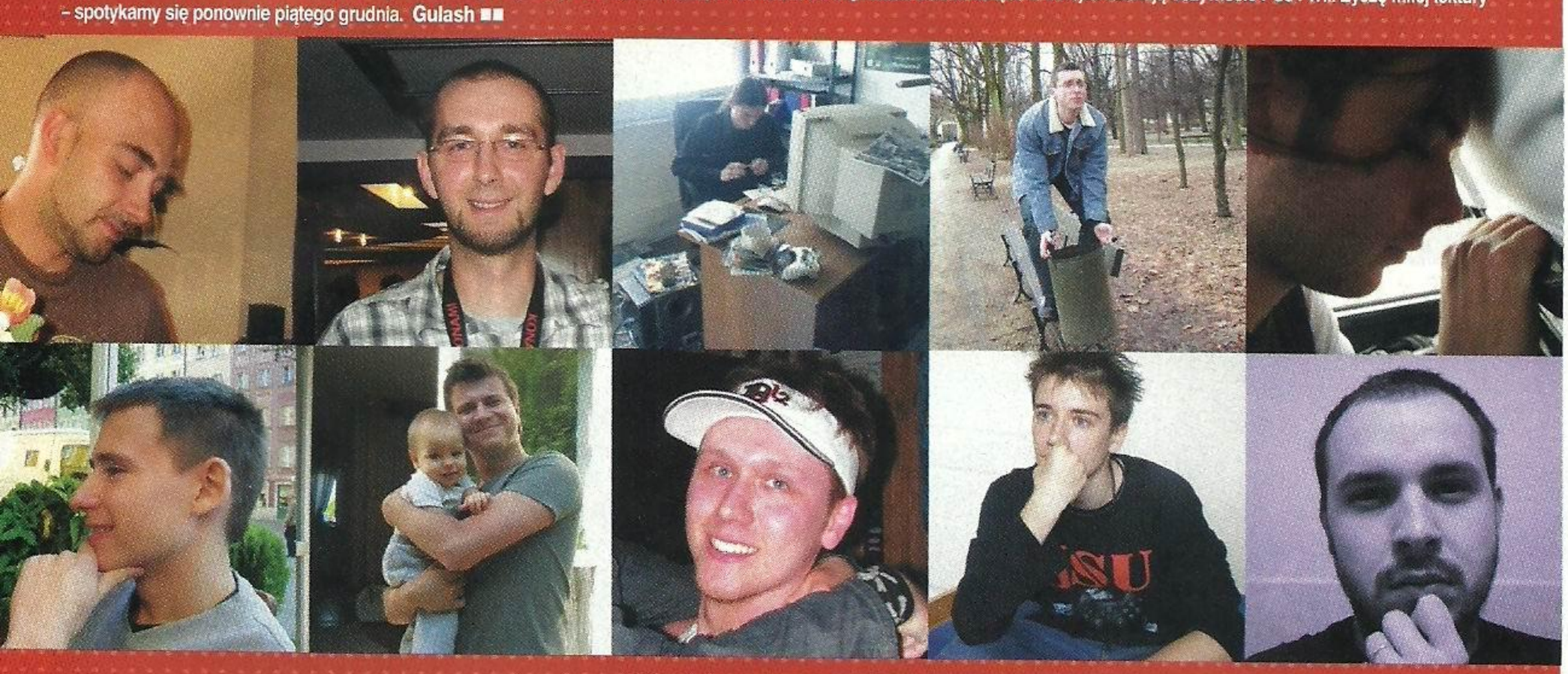
Na wstępie dwa słowa wyjaśnienia – zgadzając się na udostępnienie nam przedpremierowo Gears of War, Microsoft zastrzegł, że recenzja gry w prasie nie może się ukazać przed ósmym listopada. W związku z tym, aby umieścić materiał o najważniejszej grze w tym roku, opóźniliśmy o kilka dni wydanie numeru.

Markus Fenix, nasz okładkowy model i bohater Gears of War jest największą tegoroczną nadzieją Microsoftu na przeciwstawienie się walcowi o nazwie PlayStation 3, który niebawem nadjedzie w Ameryce i Japonii. I chyba nikt nie ma złudzeń, że zmiecie wszystko, co będzie stało mu na drodze. Po raz kolejny premiera nowej konsoli zostanie okrzyknięta olbrzymim sukcesem; po raz kolejny pobite zostaną rekordy sprzedaży. I po raz kolejny ominie nas to szczęście, bo jak wszyscy pamiętamy na peestrójkę czekamy przynajmniej do marca. Nie ulega wątpliwości, że Gears of War to fantastyczna pozycja, której spróbować powinien każdy szanujący się fan gier video. Ma chyba wszystko, co powinien mieć tytuł definiujący nową generację i aspirujący do pierwszej ligi: rewelacyjną oprawę, zrywający kask klimat, nowe pomysły, nie widzianą wcześniej mechanikę rozgrywki. Czego chcieć więcej?

Brakuje mi jednej rzeczy. Epickości i rozmachu. Jak przeczytacie w recenzji gry, cały jej przebieg koncentruje się bowiem na jednej – dość długiej, ale jednak – misji grupy żołnierzy. Misji, która nie zmieni całkowicie losów wielkiej wojny między ludźmi a Locustami. Brakuje mi pompy, tak właściwej hollywoodzkim produkcjom. Potrzebuję gigantycznego wybuchu i całkowitej eksterminacji wrogiej rasy, przy akompaniamencie śmiertelnych jęków milionów gardeł. Chcę zobaczyć, jak moi ludzie po wypełnieniu misji są odznaczani przez generałów w gigantycznej auli. Chcę usłyszeć salwy honorowe, wreszcie chcę słyszeć wizg nadlatujących Ravenów w defiladowej formacji. Obejrzeć pięciominutowe outro opowiadające o tym, jak Markus Fenix staje się, nie wiem, farmerem i uczestniczyć w tym, jak przy zachodzącym słońcu i odjeżdżającej kamerze obejmuje swoją wybrankę łapą z bicepsem o średnicy mojego uda.

Ja wiem, że trzeba ciąć, że zostawić coś na sequel i przygotować już teraz płatne dodatki, niemniej jednak za często brakuje mi tego w grach. Dlatego na recenzowany w tym numerze Metal Gear Solid 3: Subsistence, które tak samo jak Snake Eater ma to wszystko, nie dam złego słowa powiedzieć. Potrzebujemy takich gawędziarzy jak Hideo Kojima z jego przerysowanymi postaciami i przekolorowanymi scenami. I potrzebujemy, by inni developerzy czerpali z niego przykład. W innym wypadku będziemy już zawsze uczestniczyć w jednej z bitew wielkiego konfliktu. A w kolejnej, tego samego konfliktu, za dwa lata. W międzyczasie ściągając za kasę jakąś małą kampanię.

No nic. Przed Wami listopadowy numer Neo Plus; z zapowiadanym MIESIĄC temu nowym logo i z recenzjami gier, na które z wywieszonym językiem czekaliśmy przez cały rok. Trzymiesięczny czas żniw w naszej branży właśnie się rozpoczął; a z najważniejszych tematów na najbliższe dwa miesiące w kolejce czekają oczywiście PS3 i Wii. Życzę miłej lektury – spotykamy się ponownie piątego grudnia. **Gulash** ■■



Kto jest kim – rozwiązanie zagadki

MARCIN GÓRECKI // Gulash
niepokojące skurcze

To był ciężki miesiąc – telefon grzał mi się przy uchu, klawiatura nadaje się do wymiany od nawalania w nią pięścią, a zbliżając się do końca numeru, w trakcie załatwiania spóźnionych Gearsów, dostałem dwukrotnie niepokojących skurczów w okolicach jamy brzusznej. Efekt? Wy to ocenicie; ja z tego numeru jestem bardzo zadowolony, choć kilka nocek i dwa weekendy pękły w pracy. Ale jakoś tak wszyscy w tym magazynie mamy zakodowane, że warto się starać. PS: Tak się zdobywa uznanie na Śląsku?

MARCIN SIKORA // Marcellus
tydzień w Irlandii z PESem

Tłumacze mają robotę, która generalnie polega na jak najwierniejszym „skopiowaniu" oryginalnego znaczenia i uniknięciu tzw. kalek językowych. Jednym udaje się to lepiej, innym nieporównanie gorzej. Kiedyś przy tłumaczeniu książki „Kontakt" przełożono amerykański billion dolarów (nasz miliard, czyli tysiąc milionów) na nasz bilion (u nas milion milionów). Spora różnica. W tłumaczeniu PEsa na polski też zdarzyły się niezłe kalki. Można się smucić, ale lepiej śmiać się z lamerstwa.

ADAM ZDANOWSKI
hard workin man // **Blizzard Beast**

Ach, uroki dorosłego życia. Wraz ze zwiększeniem się listy obowiązków i dramatycznym niedostatkiem wolnego czasu, spadła też jego ilość poświęcana Perfect Dark Zero, nie mam więc co marzyć o rychłym zdobyciu wszystkich achievementów. Nie wszyscy jednak mają takie problemy, jak ja i oto mamy pierwszych Polaków, którzy naklepali tysiąc punktów w tej grze. Pozdro i gratulacje dla duetu REZist i Two Words!

TOMASZ BYKOWSKI // Matt
kalkomaniom mówi nie

Gears of War nadjechało, a tym samym poprzeczka niesamowitości gier poszła drastycznie w górę! Coś mi mówi, że od tej pory zacznie się prawdziwy szał na nextgenowe strzelanki tpp, a każda kopiować będzie od Cliffa tak dużo, jak się da. Podejrzewam, że xerobojstwo obejmie nawet takie elementy, jak logo, bronie i imiona głównych bohaterów. Problem w tym, że takie bezmyślne kalkowanie spowoduje, iż czeka nas prawdziwy zalew „neo-wannabies"... tzn. „GoW-wannabies". Błądźcie przeklęci, kalkomani.

MICHAŁ MIELCAREK // Mielu
anty coolandtrendy

Nie jestem podatny na jesienną depresję, ale po przejrzeniu polskich stron o grach złapałem doła. Nie akceptuję tego, że nie ma serwisu, który można by nazwać mistrzostwem świata. Kolejne beztalencia próbują kserować zawodowców z zachodu, albo szukają swojego stylu w elo-coolandtrendy qlturze. Owszem, niektórzy osiągnęli dobry poziom, ale na nim się zatrzymali. Wierzę jednak, że coś się zmieni. Oby jak najszybciej.

KRZYSZTOF JANICKI // Kaxi
koximaster

Natłok przeróżnych obowiązków sprawił, że w tym miesiącu musiałem znacząco ograniczyć swoją aktywność jako gracza. Czasu i sił starczyło mi jedynie na nowego Mortala, ale do tego tytułu szykowałem się już kilka tygodni. I się nie zawiodłem, choć nie wszystko zagrało, ale o tym możecie poczytać w recenzji. Resztę czasu spędziłem nad podręcznikami, a wolne chwile wykorzystywałem na odpoczynek. Oby następny miesiąc był lżejszy, bo skończy się na tym, że prześpię premiery next-genów.

KRZYSZTOF PAPLIŃSKI // Banan
Pro Final Valkyrie Gearer

Final Fantasy XII.
I Gears of War.
I Pro Evolution 6.
I Valkyrie Profile II: Silmeria.
W tym roku, jakby to powiedział niejaki Elektryk, Gwiazdor przyszedł do mnie bardzo, bardzo wcześnie. Nie mam mu tego za złe, ale mógłby trochę staranniej rozplanować końcówkę sezonu, bo używając wyświechtanej metafory, ta wisienka na szczycie tortu rozgniata całą podstawę na placek.

OSKAR NOWAK // Oskar
final fantasy lova

Ledwo sprawdziłem True Crime: NYC na PC (z obowiązku), a już kolejne gangolskie tytuły przypadły mi do testowania. W tym jeden naprawdę dobry (Scarface na duże konsole), dwa średnie (Scarface i Ojciec Chrzestny na PSP), a teraz biorę się za hicior, czyli GTA: Vice City Stories. No i czekam na Final Fantasy XII, choć mój entuzjazm związany z „ostatnią wielką grą na PS2" jakoś osłabł. Może dlatego, bo wiem, że nie poświęcej jej już całego wolnego czasu? Choć jak zagram, to wsiąknę...

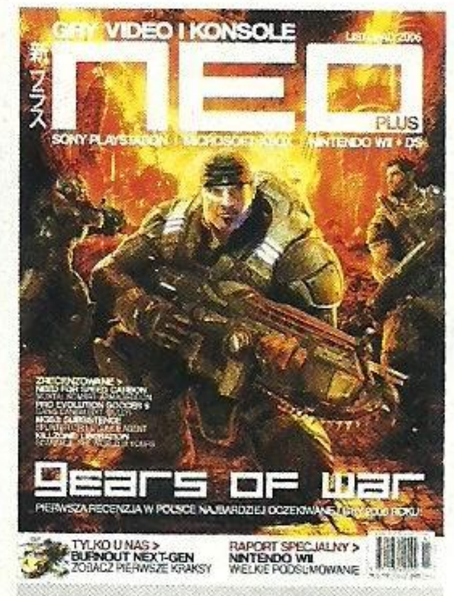
KRZYSZTOF TYSZKA // Ganon
już tęskni za clover

Każda produkcja od Clover (skrót do „creativity lover") jest cudeńkiem. Sama nazwa developera działa na mnie elektryzująco. Jeży włosy na karku. Niestety takich, co pokochali Viewtiful Joe i Okami było za mało i Capcom właśnie zamknął Clover Studio, a Shinji Mikami i Atsushi Inaba będą musieli gdzie indziej wcielać w życie swe niezwykłe pomysły. Jak widać kreatywność to za mało, a hardcore (V-Joe) i artyzm (Okami) jest niszą na rynku elektronicznej rozrywki. Liczy się tylko mainstream, a wyjątki potwierdzają regułę.

PATRYK BUKOWIECKI // Qsh
nowy, ale z przytupem

Przełom października i listopada to trudny okres. Uczelnia, spotkania rodzinne, do tego mnóstwo pracy i coraz krótszy dzień. Grać jest w co, nie ma kiedy, niestety. A niebawem dojdą jeszcze dwie platformy. Spodziewam się podobnych akcji, jak podczas premiery X360, czyli ordynarnych kradzieży tego co fajne i świeże. Jako, że jestem nowy, to chciałbym pomachać znajomym z tego miejsca. Dzięki za wsparcie.

A także: SZYMON MAŚLAK // Flik, MIŁOSZ // Grabarz, ANDRZEJ MĄDRZAK // Dr Max, ADAM HAMMUDEH // Dagon,



Numer 93 // **listopad** 2006
issn 1505-8204 // **index**: 345342

MAGAZYN
Redaktor naczelny: Marcin Górecki //gulash@neo-plus.pl
Z-ca red. nacz: Marcin Sikora //marcellus@neo-plus.pl
Redaktor, designer: Tomasz Bykowski
Redaktor, internet: Adam Zdanowski

Współpracują: Banan, Patryk Bukowiecki, Krzysztof Janicki, Łukasz Kurkowski, Michał Mielcarek, Szymon Maślak, Miłosz, Oskar Nowak, Adam Zdanowski, Adam Hammudeh, Krzysztof Tyszka
Hall Of Fame: Anek, Brat, Janush, Joseph, Merlin, Nolster, Origin, OG, Vandal, Wicik.
Oprawa Graficzna: Independent Design Group pod kierownictwem Matta
Korekta: Mac daddy
Druk: ELANDERS Polska

Adres do korespondencji:
NEO PLUS, Skrytka Pocztowa nr. 1, 00-957 Warszawa 36

Email: redakcja@neo-plus.pl
Internet: www.neo-plus.pl
Wydawca: Independent Press

PRENUMERATA I ARCHIWALIA
Email: prenumerata@neo-plus.pl
Hotline: (22) 716 87 98 w poniedziałki w godzinach 13-15

REKLAMA
Email: reklama@neo-plus.pl
Telefon: (22) 716 87 98

Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe występujące w tej publikacji są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych lub celem identyfikacji. Wszelkie prawa autorskie zastrzeżone. Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Przedruk tekstów zamieszczanych w Neo Plus i udostępnianie materiałów, cytowanie, streszczanie, dokonywanie wyciągów w każdym wypadku wymaga pisemnej zgody redakcji. Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji. Wydawca ostrzega P.T. Sprzedawców, że zabroniona jest sprzedaż numerów bieżących i archiwalnych Neo Plus po cenie niższej od ceny detalicznej ustalonej przez wydawcę. Sprzedaż po cenie innej niż wydrukowana jest nielegalna i grozi odpowiedzialnością karną.

„Nie każdy musi jeździć BMW" – Stefan Lampinen

So much love: Asik, Oleś & Eryś. Zawsze.

GAME OVER
- **Punkty xEro:** Co by tu jeszcze skserować, co by tu jeszcze...
- **Mikrotransakcje:** Trailery i dema gier dostępne tylko dla Złotego Live? Zastanówcie się dwa razy...
- **Party People:** jacy oni fajni. Szkoda, że w ogóle nie grają i mają to gdzieś. Ważne, żeby być w kadrze, gdy „Co za tydzień" kręcą.

PRESS START
- **Gearsomania:** Rozpala do czerwoności. Będą downloady, spin-offy, sequele. CliffyB rządzi.
- **Migracja do Polski:** Kilka firm otworzy niebawem własne biura. Tak ludzie mówią...
- **Party People:** Więcej imprez branżowych z afterkami w całodobowym pubie przy „Forum", to sprzyja integracji ;D

TO JEST TEN SEZON 07

Nie powiemy Ci
jacy jesteśmy wspaniali,
pokażemy Ci. Raz za razem.
Jeśli grasz szybko,
będziemy grać szybciej,
ostrzej, lepiej.
Przyniesiemy chwałę
naszej drużynie,
dumę naszemu miastu.
Nie gramy dla kasy.
Gramy dla siebie.

FIFA 07

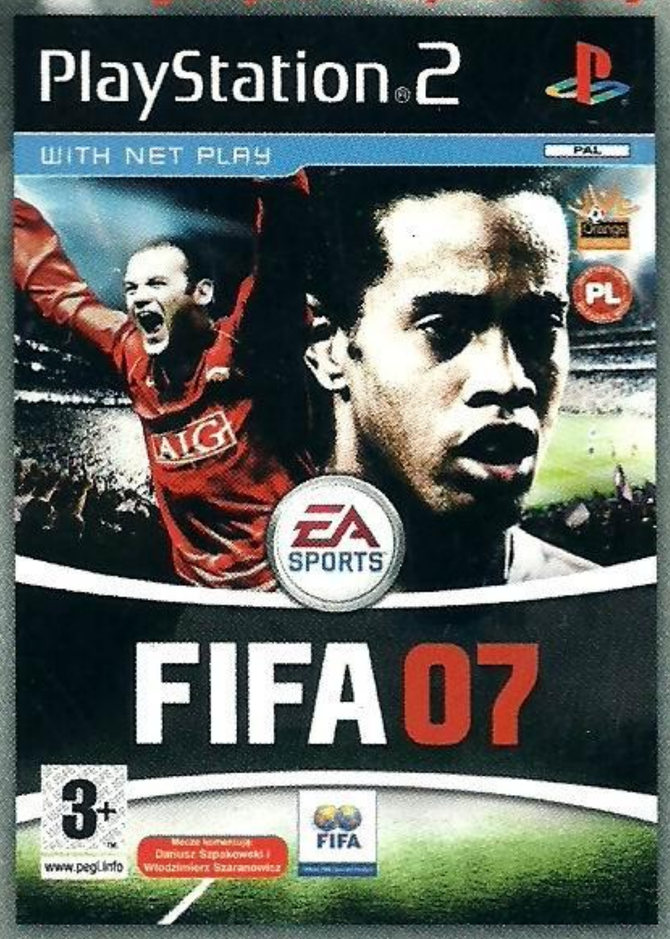
gra już w sprzedaży

Najpopularniejsza gra piłkarska w Polsce

Kluby Orange EKSTRAKLASA

Najbardziej znani polscy komentatorzy sportowi

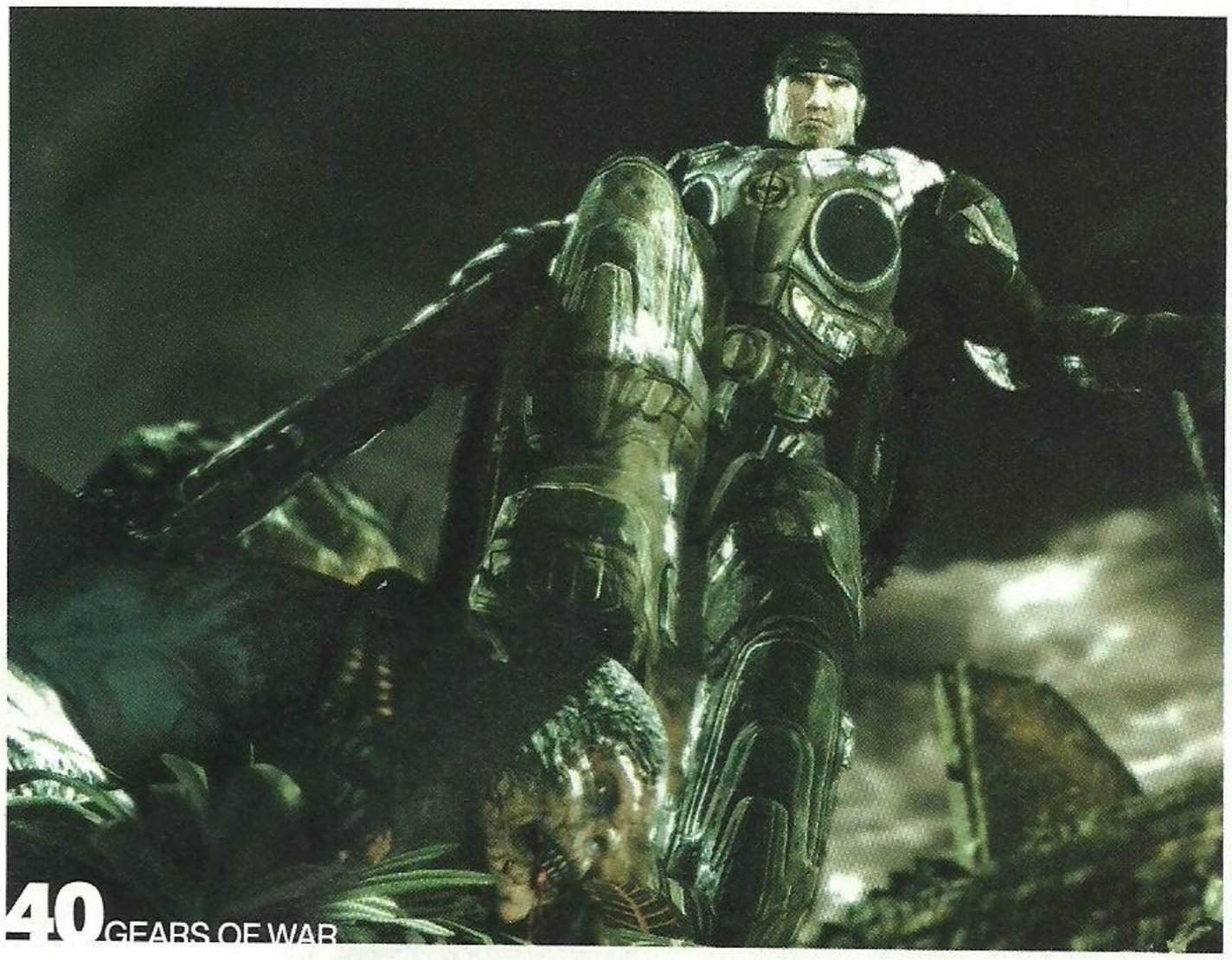
WWW.FIFA07.EA.PL



Gra w polskiej wersji językowej na PC DVD i PlayStation 2

Loga firm © 2006 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA Sport oraz EA SPORTS są znakami firmowymi bądź zarejestrowanymi znakami firmowymi Electronic Arts Inc. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych państwach. Wszelkie prawa zastrzeżone. Oficjalny produkt FIFA. FIFA LOGO © 1977 ™ wyprodukowany na licencji Electronic Arts Inc. Nazwy graczy i podobne użyte na podstawie licencji Międzynarodowej Federacji Profesjonalnych Piłkarzy „FIFPro" nazwy zespołów, klubów i/lub lig. Wyprodukowano w Unii Europejskiej. Wszystkie sponsorowane produkty, nazwy przedsiębiorstw, marek, znaki firmowe i loga są własnością ich odpowiednich właścicieli. GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE I LOGO THE NINTENDO GAMECUBE SĄ ZNAKAMI FIRMOWYMI NINTENDO. NINTENDO NDS JEST ZNAKIEM FIRMOWYM NINTENDO. „PlayStation" oraz loga rodzime „PS" są zarejestrowanymi znakami Sony Computer Entertainment Inc. "PSP" jest znakiem firmowym Sony Computer Entertainment Inc. Loga: Spółka Microsoft w Stanach Zjednoczonych, Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live oraz Xbox, Xbox 360 i Xbox Live są albo zarejestrowanymi znakami firmowymi albo znakami firmowymi spółki Microsoft w Stanach Zjednoczonych i/lub innych państwach. Pozostałe znaki firmowe są własnością ich odpowiednich właścicieli. EA SPORTST™ jest marką Electronic Arts™

MENU // LISTOPAD 2006



SPECJAŁ

028> Wii: PODSUMOWANIE PRZED PREMIERĄ
Tradycyjnie już podsumowujemy wszystkie informacje przed premierą nowej konsoli.

034> BURNOUT NEXT-GEN
Pierwsze screeny i sporo ciekawych informacji prosto od magików z Criterion Games.

040> GEARS OF WAR
Największa i prawdopodobnie najlepsza nowa gra w tym roku ograna i zrecenzowana.

058> NEED FOR SPEED CARBON
Być może ostatni wielki racer na odchodzącą generację konsol w ogniu krytyki i żarze pochwał.

NEWSFLASH

008> PS3: NOWE INFORMACJE
Amerykańska (chlip...) premiera konsoli już niebawem!

012> HEATSEEKER
Strzelanina lotnicza prosto od Codemasters.

016> BIOSHOCK
Irrational Games niebawem dostarczy duchowego sukcesora kultowej serii System Shock.

022> TUROK
Joseph Turok kapitanem komandosów?

024> NEXT-GEN NEWS
Robi się coraz goręcej...

RECENZJE

040> GEARS OF WAR
044> IMPORT TUNER CHALLENGE
044> MOTO GP (PSP)
045> ERAGON
046> SCARFACE: THE WORLD IS YOURS
048> OJCIEC CHRZESTNY (PSP)
053> DEEP LABYRINTH
053> HARVEST MOON DS
054> SPLINTER CELL DOUBLE AGENT
056> VALKYRIE PROFILE 2: SILMERIA
058> NEED FOR SPEED CARBON
062> MARIO vs. DONKEY KONG 2
062> DRAGON QUEST HEROES: ROCKET SLIME
063> ENCHANTED ARMS
064> PRO EVOLUTION SOCCER 6 PL
067> THE GODFATHER (X360)
067> TOURAMENT PAINBALL MAX'D
068> MORTAL KOMBAT ARMAGEDDON
070> THE LEGEND OF SPYRO
071> RIDGE RACER 2
071> SCARFACE: MONEY. POWER. RESPECT
072> KILLZONE: LIBERATION
074> METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE
077> GODHAND
078> CANIS CANEM EDIT
080> SAMURAI WARRIORS 2
081> XYANIDE

NEON

081> MARKETPLACE
Retrogranie na HDTV jest przyjemne. Doom! Mortal!

082> WICHRY NAMIĘTNOŚCI
O emocjach w grach opowiada Ganon.

084> BITWA O AUTENTYK
Poznajcie nowy termin: target render. Tym karmią nas firmy na co dzień...

085> SYLWETKA MISTRZA
Tomonobu Itagaki we własnej zachlanej osobie.

086> GANGSTA'S PARADISE
Trzecia i ostatnia część poradnika do GTA Liberty City Stories tylko tu i teraz.

088> PES PARTY
Marcellus odwiedził finały Mistrzostw Europy Pro Evolution Soccer 5 w Irlandii i przeprowadził wywiad z Sebassem!

090> COOL STUFF
Sprawdzamy i informujemy o nowych gadżetach.

090> RPGAMER
Oblivion na PS3 i inne ciekawe projekty.

091> GRYWALNA GROZA
Wielka podróż szlakiem konsolowych horrorów zwieńczona finałem.

092> RETRO
Bandai Wonderswan – kultowa konsola przenośna, której nie dane było opuścić granic Japonii.

094> ARCHIWALIA
Numery archiwalne i prenumerata.

096> FAQ
Banan gdy nie gra w Gearsy, czyta korespondencję. I odpowiada na nią.

098> FINISHER
Puenta w wykonaniu Grabarza.

PRĘDKOŚĆ WE WSPANIAŁYM STYLU.

Rozpal opony w Londynie. Ścinaj zakręty w Tokio. Naciśnij gaz do dechy w Nowym Jorku i pozostaw wszystkich w tyle. Project Gotham Racing 3 przeniesie Cię za kierownicę najszybszych i najbardziej stylowych samochodów. Wyścigi po ulicach wielkich miast świata czas zacząć! Życie rozpoczyna się od 270 km/h.
ProjectGothamRacing3.com

PROJECTGOTHAMRACING3

BIZARRE CREATIONS

Microsoft game studios

© 2005 Microsoft Corporation. Wszelkie prawa zastrzeżone. Logo Microsoft, loga Microsoft Game Studios, PGR, Project Gotham Racing, Xbox 360, Xbox są znakami Microsoft Corporation chronionymi w Stanach Zjednoczonych lub w innych krajach. Opracowano w Bizarre Creations Limited 2005. © Bizarre Creations Limited 2005. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Wyprodukowano na licencji firmy Ferrari Spa. FERRARI, motyw WSTAJĄCEGO KONIA, wszelkie powiązane loga i rozpoznawalne designy są znakami chronionymi Ferrari Spa. Design samochodu Ferrari jest chroniony jako własność Ferrari według przepisów prawnych o projektach, znakach towarowych chronionych i znakach handlowych. Prawa do znaków towarowych, copyright i projektów na pojazdach Lamborghini lub powiązane z nimi zostały wykorzystane na licencji Lamborghini ArtiMarca S.p.A, Włochy: Lamborghini Gallardo.

3+ www.pegi.info

Jump in.

XBOX 360™

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

PLAYSTATION 3 GAMER'S DAY

DZIEŃ GRACZA PRZYNIÓSŁ SPORO ODPOWIEDZI I PORUSZYŁ KILKA NOWYCH KWESTII

Niecały miesiąc przed premierą swojego najmłodszego dziecka, firma Sony zorganizowała w San Francisco kolejną imprezę z cyklu Gamer's Day. Nie oszukujmy się – było co najmniej kilka ku temu powodów. Microsoft pokazał parę doskonałych gier na X06 w Barcelonie, TGS'06 odbyło się, jak wiadomo, w Japonii, a wokół konsoli, której premiera tuż, tuż narosło mnóstwo niejasności umiejętnie inspirowanych czarnym piarem konkurencji oraz potknięciami samego Sony. Dobrze jest widzieć, że Sony cały czas trzyma rękę na pulsie i po kilku srogich rozczarowaniach stara się odzyskać nadszarpnięte zaufanie swoich klientów.

Co w pudle? Sześćoś?

Biało-czarny karton, który ściągniemy z półki, będzie dość spory i wyposażony w specjalny uchwyt, byśmy konsolę mocno trzymali w razie, gdyby ktoś chciał nam ją wyrwać z rąk za pierwszym rogiem. Oby z jego otwarciem nie było problemu – napięcie będzie duże, a szkoda by było zniszczyć.

Z czeluści opakowania wyjmiemy (wszystko sztuk jeden): konsolę, bezprzewodowego pada i zestaw kabli: zasilający, miniUSB, sieciowy oraz chinche do podłączenia konsoli do telewizora. Zwykłego. Jeżeli będziemy chcieli podłączyć ją do odbiornika HD – specjalny kabelek pozostanie nam dokupić. Dodatkowo pierwszych 500 tyś. szczęśliwców dostanie film na Blu-rayu pt.: „Talladega Nights: The Ballad of Ricky Bobby" (wg polskich tłumaczy: „Ricky Bobby – Demon prędkości"). O samej konsoli wiadomo prawie wszystko, czas na pada. Zapomnijcie DualShocka (chlip), poznajcie... SIXAXIS! O gustach się nie dyskutuje, prawda? Nazwa jest dość chwytliwa i ma w sobie haczyk – wystarczy przeczytać ją od tyłu, by uzyskać nowy, obraźliwy wyraz! No dobra, wkręcamy Was... Pewne jest jedno – już niedługo przestanie istnieć w naszej świadomości swojski „dual" i zastąpi go... no właśnie, co? Sześćioosiowiec, siksa, sześćosik, sześciołoś? Jakby go nie nazwać, pad jest całkowicie bezprzewodowy (zasięg spory – do 20 metrów), a na naładowanej baterii pogramy około 30 godzin. Brzmi rozsądnie. Ale gdzie podziały się wibracje? Nie ma i nic nie wskazuje na to, by były, niestety.

Ile się należy?

Za dodatkowego pada zapłacić przyjdzie nam 50 dolarów bez centa. Gry wycenione są na 59,99$. Jest to cena sugerowana, więc może zarówno być trochę niższa, jak również nieznacznie wzrosnąć w zależności od wydawcy i tytułu. Akcesoria, które pojawią się równocześnie z konsolą, to czytnik do kart pamięci oraz pilot do playera Blu-ray. Za odpowiednio 14,99 i 24,99 dolców dostaniemy możliwość zgrania cennych sejwów z memorki do PS2 i świrowania pilotem przed kolegami. Czy pilot będzie miał czujniki ruchu? Dobre pytanie.

Konsol do marca przyszłego roku ma być na rynku sześć milionów, jesteśmy jednak bardzo ostrożni i nie łykamy wszystkiego jak pelikan (lub czapla). Poczekamy, zobaczymy – popyt jest i będzie gigantyczny, to pewne.

A będzie Internet?

Będzie, będzie i to jaki! Platforma do grania w sieci – PlayStation HUB – to jedno, PS Store, to drugie. I trudno ocenić, gdzie spędzimy więcej czasu, bowiem Store to dla fanów konsol Sony zupełna nowość. Ściąganie dem, dodatków do gier, muzyki i filmów, pełnych wersji z PS one (14,99 i poniżej za sztukę) – wszystko podzielone na gadżety darmowe i takie, za które zapłacimy symbolicznego dolara lub dwa. Dodatkowo twórcy gier dostaną w swoje ręce proste biblioteki, które zaaplikowane w najnowszych produkcjach automatycznie kierować nas będą do sklepu z poziomu gry. Do odwiedzania stron posłuży przeglądarka podobna do tej z PSP, współpracować będą z nią uniwersalne klawiatury od PC. Możliwe jest nawet oglądanie kilku stron jednocześnie, wygląda to wszystko bardzo schludnie, stabilnie i przemyślanie. Najbardziej jednak intrygująco brzmi inna opcja. Jeszcze w listopadzie ze strony twórców do ściągnięcia będzie Linux, który zamieni nasze PS3 w całkiem sprawny komputer osobisty. Czy zastąpi on domowe komputery? Czy to dobrze, czy źle? Nie chcemy wartościować, ale nie ukrywamy, że mamy związane z tym obawy, ale wypływają one raczej z pewnego sentymentu do konsol jako maszynek stricte do grania. Czy również przez internet? PlayStation 3 nie pozostaje w tyle w tym temacie. W końcu Sony zdecydowało się oficjalnie ogłosić, że wraz z Xfire tworzy system pozwalający na grę posiadaczom PS3 oraz pecetowcom. Jest to pierwsza odpowiedź koncernu na Live Anywhere, przy czym zastanawiać może, po co zdecydowano się korzystać z pomocy innej firmy. Wszystko staje się jasne po zapoznaniu się z dotychczasową współpracą Sony Online Entertainmet i Xfire na polu pecetowych gier sieciowych. Trzeba przyznać Japończykom, że podeszli do problemu z głową – skoro sami są w tyle za Microsoftem i ich rozwiązaniami, warto było zwrócić się z o pomoc do zewnętrznej firmy dłużej siedzącej w temacie. Wojna konsolowa z dnia na dzień nabiera rumieńców.

PEWNE JEST JEDNO – JUŻ NIEDŁUGO PRZESTANIE ISTNIEĆ W NASZEJ ŚWIADOMOŚCI SWOJSKI „DUAL" I ZASTĄPI GO... NO WŁAŚNIE, CO? SZEŚĆIOOSIOWIEC, SIKSA, SZEŚĆOSIK?

Kupić na starcie za kilka tysięcy?

Kilka tysięcy dolarów – taką ceną osiągać będą PS3 zaraz po swej premierze. Nie oszukujmy się, dla nas to temat oddalony co najmniej do europejskiej premiery w marcu przyszłego roku. Jak się okazuje, doświadczenie i tak długi pobyt na tronie konsolowego lidera nie pozwalają Sony na kolejna potknięcia. Były takie chwile, że wszyscy stukali się w czoło na wieść o kolejnych trafnych inaczej decyzjach, czy na widok gier, które we wczesnych stadiach rozwoju nie spełniały pokładanych w nich nadziei. Teraz, w obliczu premiery za Wielką Wodą i w Japonii, widać, że PS3 jest dobrze przygotowane (można, o dziwo, ripować muzykę z CD) od strony technicznej. Nasza rada dla koncernu? Fabryki muszą chodzić na trzy zmiany, a cena nieco spaść – wtedy kolejny sukces murowany, bo gier nie zabraknie. Można wątpić, można wyśmiewać, można nie lubić konsol Sony, ale markę PlayStation trzeba szanować – nokautujący dla konkurencji cios od tak doświadczonego na rynku zawodnika może paść dosłownie znikąd.

INTERFEJS UŻYTKOWNIKA

Sony nie szukało daleko i wyposażyło PlayStation 3 w interfejs nazwany Cross Media Bar, w skrócie XMB, który jest doskonale znany wszystkim posiadaczom PSP. Ten funkcjonalny, minimalistyczny i zbudowanty w oparciu o niewielkie ikony system umożliwi odtwarzanie filmów, gier, łączenie się z Internetem oraz grzebanie w ustawianich konsoli. Wiadomo już, że konsola pozwoli na zakładanie kilku kont dla użytkowników, czyli na przykład ojca i syna. Opcja System Update pozwoli na ściąganie uaktualnień oprogramowania. Jest również opcja Remote Play, łącząca się bezprzewodowo z PSP i odtwarzająca media znajdujące się na karcie pamięci.

Paliwo na amerykańską premierę

Na omawianej imprezie nie zabrakło oczywiści paliwa dla nowego kombajnu Sony. Wiele firm zapowiedziało swoje pełne wsparcie dla przyjaciół z Japonii. Głównie rzuca się w oczy Electronic Arts – gigant (największy wydawca gier na świecie) potwierdził, że do marca przyszłego roku wyda około trzydziestu pozycji. Wśród nich, poza oczywistymi seriami (FIFA, NBA, Tiger Woods), znaleźć się mają takie perełki jak Burnout 5, Army of Two, nowy Battlefield i inne, oczekiwane pewniaki, niekoniecznie kontynuacje. Przedstawiciele EA nie szczędzili też zachwytów nad mocą sprzętu – procesor Cell i napęd Blu-ray bardzo przypadły im do gustu. Zamierzają również wykorzystywać możliwości pada na wiele sposobów – trzymamy za słowo.

Twórcy EyeToya przyznali, że ich produkt następnej generacji nie istnieje. Jak to rozumieć? Jako że PS3 kompatybilna jest z wieloma urządzeniami peryferyjnymi od PC, wśród nich nie zabraknie kamerek internetowych. Na razie nie będzie dedykowanego urządzenia poza granicami pewnego pięknego kraju (na literkę „J"). W jednym z wywiadów padło również stwierdzenie, że gier będzie dużo oraz, że żadne z zaprezentowanych do tej pory urządzeń nie było nowym EyeToyem. Dobrze wiedzieć.

W świetnym filmiku pojawił się znany i lubiany David Jaffe. Twórca kultowego God of War siedzi w pace, ponieważ został oskarżony przez Capcom o kradzież pomysłów z DMC (hmm...). Nie przeszkadza mu to jednak nadzorować prac nad nowym tytułem na PS3 – Criminal Crackdown. Kolorowa party-game zaprezentowana na imprezie była dość wczesną wersją i nie szokowała graficznie, ale podekscytowany Jaffe opowiadał o niej dość przekonywująco. Walka małych samochodzików o zbiega więziennego, multi na splicie i przez net, pełno power-upów – wszystko, co rozumiemy przez zabawkę na imprezę. Więcej o tym tytule napiszemy wkrótce.

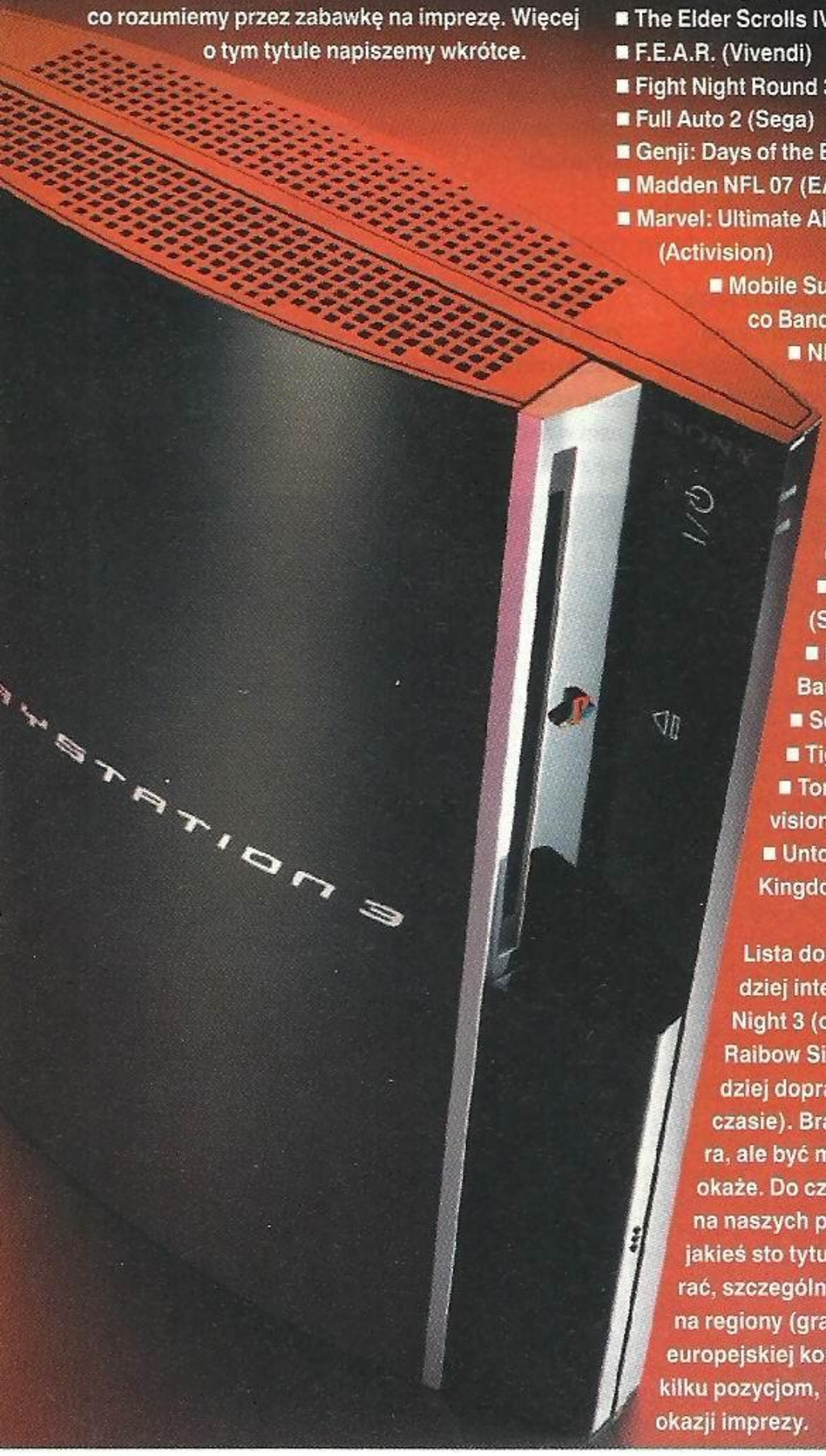
Resistance: Fall of Man

Motorstorm

Criminal Crackdown

A teraz przed Wami lista gier, które pojawią się wraz z konsolą w dniu jej amerykańskiej premiery:

- Blazing Angels (Ubisoft)
- Call of Duty 3 (Activision)
- The Elder Scrolls IV: Oblivion (Bethesda)
- F.E.A.R. (Vivendi)
- Fight Night Round 3 (EA)
- Full Auto 2 (Sega)
- Genji: Days of the Blade (Sony)
- Madden NFL 07 (EA)
- Marvel: Ultimate Alliance (Activision)
- Mobile Suit Gundam: Crossfire (Namco Bandai)
- NBA 07 (Sony)
- NBA 2K7 (2K Sports)
- Need For Speed Carbon (EA)
- NHL 2K7 (2K Sports)
- Rainbow Six Vegas (Ubisoft)
- Resistance: Fall of Man (Sony)
- Ridge Racer 7 (Namco Bandai)
- Sonic the Hedgehog (Sega)
- Tiger Woods PGA Tour 07 (EA)
- Tony Hawk's Project 8 (Activision)
- Untold Legends Dark Kingdom (SOE)



Lista dość obszerna – nas najbardziej interesują: Resistance, Fight Night 3 (oczywiście dopasiony), Raibow Six, CoD i Oblivion (najbardziej dopracowany – to norma po takim czasie). Brakuje jakiegoś systemsellera, ale być może Resistance się takowym okaże. Do czasu pojawienia się sprzętu na naszych półkach dostępnych będzie jakieś sto tytułów – będzie z czego wybierać, szczególnie w obliczu braku podziałów na regiony (gra z Japonii pójdzie od ręki na europejskiej konsoli). Przyjrzyjmy się teraz kilku pozycjom, które zaprezentowano przy okazji imprezy.

Gran Turismo HD

Normalnie pominęlibyśmy tę grę milczeniem, ale mając w pamięci jej prezentację z TGS trudno uwierzyć, że dokonano takiego postępu w niecały miesiąc. Oczywiście mówimy tu o wersji Premium, czyli GT5 Prologue. Na razie ani widu, ani słychu o zniszczeniach, ale zauważyć można, jak z każdą prezentacją auta nabierają szczegółów, a otoczenie staje się żywsze. Najbardziej cieszy, że auto nareszcie rzuca cień z prawdziwego zdarzenia, a jego sylwetka i lakier nie mają sobie równych w żadnej innej grze. Jeśli Polyphony podciągnie mechanizmy gry (fizyka, inteligencja przeciwników, warunki pogodowe) do poziomu oprawy, to znowu obejmie tron (przypominamy, że straciło go wraz z pojawieniem się Forza Motorsport na Xboxa).

Motorstorm

Niesłychane, że gra tak niebezpiecznie zbliżyła się wykonaniem do niesławnego rendera z E3 w 2005 roku. Co prawda wciąż zdarzają się jej drobne spadki animacji, ale i to powinno ulec zmianie w ostatecznej wersji. Przez miesiąc, który upłynął od TGSu autorzy, usprawnili kilka elementów: dodano prześliczny widok z maski, ulepszono efekt dymu i błota. Wszystko wskazuje na to, że gra w dniu premiery (okolice europejskiego startu konsoli) będzie wyglądała rewelacyjnie, a do tego oferować będzie niesamowitą grywalność. Kilka rodzajów pojazdów na pewno pomoże spotęgować wrażenia i pogłębić doznania.

Resistance: Fall of Man

Jeśli pamiętacie zapowiedź tej gry z zeszłego numeru, to wiecie o niej niemal wszystko. Grupa Insomniac Games zakończyła pracę nad tym tytułem i się cieszy. My również, ponieważ wciąż R:FoM obok Motorstorm zapowiada się na najlepszy tytuł startowy na PS3. Co nowego? Dopieszczona grafika (ostatecznie w 720p), poprawiona sztuczna inteligencja naszych pomagierów i oponentów, dopracowany system zmiany ekwipunku (dowolna kolejność) i kilka innych, trudniej zauważalnych zmian. Mamy wielką ochotę sprawdzić ukończoną grę w akcji!

Gry Electronic Arts

Need for Speed: Carbon, NBA 2K7 i Fight Night Round 3 na PS3 prezentują się bardzo okazale i widać, że „elektronicy" nie marnowali czasu. „Głód prędkości" wygląda tak okazale, jak wersja na X360. Niestety, gry na PS3 tracić będą na braku wibracji. Szczególnie wyścigi i strzelaniny. Potężne fury trzęsą padem od 360tki aż miło, tutaj tego zabraknie. Wielka szkoda. Taka sama, jak przy „Walecznej Nocy", bo boks bez drgań to spora porażka. Czy zrekompensuje nam te braki grafika? Na pewno spróbuje, bo prezentuje się wyśmienicie. Wyraźnie lepiej, niż do tej pory na Xboksie 360 wyglądają zawodnicy, ich skóra, mięśnie, żyły i pot lejący się ciurkiem. Dodatkowo tryb Get in The Ring umożliwia rozegranie całej kariery z oczu naszego zawodnika. NBA to pierwsza gra sportowa, która śmiga w 60 klatkach animacji przy kosmicznej rozdzielczości 1080p (macie już telewizor, który to wyświetli, prawda? jaaasne...). Widać, że ekipa odpowiedzialna za tę wersję dobrze poradziła sobie z rzekomo trudną w programowaniu platformą. Mowa jest nawet o tym, że jeden ze rdzeni Cella liczy samą fizykę ciuchów. Słowo na niedzielę: niech ze dwa policzą wreszcie poprawną detekcję kolizji i będzie bardzo dobrze, a nam zostanie tylko zacząć klaskać.

Nic, tylko kupować i grać...

Tak, na PlayStation 3 gier nie zabraknie. Nie będzie też narzekania na małe zróżnicowanie dostępnych tytułów. Na pierwszy ogień idą tytuły dobre, śliczne i płynne. Przynajmniej większość z nich. Cieszy obecność gier multiplatformowych, takich jak CoD3 czy Oblivion. Bardzo dobrze prezentują się też te, które Sony ma na wyłączność. Wiadomo, na przykład, że w dobrą grę o Robercie Kubicy pogramy właśnie tutaj (świetnie zapowiadające się F1 Championship).

Jak widać, mimo obaw, na PlayStation 3 będzie w co pograć. Szczęśliwi ci, którzy położą na niej swoje spocone łapy w dniu premiery. Jeśli nie nastapi jakiś kataklizm, za miesiąc sprawdzimy peestrójkę w akcji. ■■

N(E)O COMMENTS

SIEĆ JEST WSZĘDZIE

MIELU

Byłem niedawno świadkiem rozmowy kilku młodych chłopaków, starających się zrozumieć na czym polega „fenomen" Windows Vista. Za nic na świecie nie mogli pojąć po co Microsoft tak ciśnie ludzi do wymiany części, zakupu większej ilości RAMu, czy jeszcze silniejszych procesorów. „Bill jest poje*ny z tymi swoimi pomysłami, znowu chce od nas wyrwać kasę, jakby nie wiadomo jakie cuda ta Vista potrafiła." Takimi mniej więcej gromami ciskali w MS, a ja siedziałem sobie spokojnie obok, doceniając możliwość obserwowania świata z trochę innej perspektywy. Mam satysfakcję, bo wiem, że Vista ma do zaoferowania cud i to nie byle jaki – jest nim Live Anywhere, usługa przenosząca jakże genialny system Xbox Live na nowy poziom. Przez wiele lat mówiło się, że jednym z największych błędów, ba, największą porażką Microsoftu było zbyt niskie zainteresowanie internetem, gdy sieć dopiero stawiała swoje pierwsze kroki. Być może znacie określenie „Bill przespał narodziny internetu". Patrzę jednak na rozwój Live i przecieram oczy ze zdumienia. System opracowany specjalnie dla potrzeb konsoli staje się realną szansą dla najbogatszego człowieka świata na ugryzienie ogromnego kawałka online'owego tortu. Microsoft tworzy przecież na naszych oczach własną sieć, przeznaczoną przede wszystkim do grania, ale ogólnie można powiedzieć – skupioną na rozrywce. Mało tego, łączy trzy różne platformy – konsole, pecety i komórki – a więc i różne style grania, spędzania wolnego czasu. Czy dojdzie do sytuacji, kiedy przygotowane z myślą o komputerach tytuły obsługiwane będą tylko przez Live? Niby przy okazji FF XI widać, że możliwe jest połączenie różnych serwisów, ale wątpię, by Microsoft chciał pakować za każdym razem kupę kasy, żeby te pięć osób mogło się ze sobą zmierzyć na różnych platformach. X360 dosłownie żyje (nomen omen) Livem, więc pecety też będą musiały. Chyba mało kto mógł się spodziewać, że Bill odrobi straty na sieciowym rynku właśnie poprzez gry, a może to tylko moje bezsensowne gadanie i Live Anywhere będzie czymś zupełnie innym, niż mi się wydaje. Lecz jeśli się nie mylę, to może, tak zupełnie przy okazji, zacząć się rzeź, czyli banowanie każdego, kto zainstaluje Vistę i spróbuje odpalić pirata (albo zainstaluje kopię nowego Windowsa). Może być wesoło. ■■**

Heatseeker

PLAYSTATION 2 | WII FAJNIE POLATAĆ, FAJNIE POSTRZELAĆ

Jeśli szukacie poważnych symulatorów lotniczych, to mamy złą wiadomość – na żadnej konsoli ich nie znajdziecie. Są za nudne. A tak na serio, to są one domeną komputerów PC, prawdopodobnie z tego względu, że potrzebują ogromnych ilości pamięci RAM, żeby porządnym symulatorem się stać. Za to my na konsolach możemy rozkoszować się grami, którym do tego miana sporo brakuje, ale które za to dają ogrom zabawy i szybkiej, dynamicznej akcji. Gry takie, jak seria Ace Combat, Crimsons Skies, czy Heroes of The Pacific tylko momentami starają się naśladować rzeczywistość. Twórcy tego ostatniego tytułu od dłuższego czasu dłubią nad tytułem, który na światło dzienne wyciągamy właśnie teraz.

Reguła się sprawdza – nie będziemy musieli stawiać czoła przeciążeniom, martwić się o ilość paliwa w bakach i ciśnienie atmosferyczne. Także komunikaty z wieży kontrolnej będą mało interesującymi nas pierdołami. W zamian dostaniemy szybkie, niczym nie skrępowane walki powietrzne. Twórcy przesiedli się z klimatów WWII na bardziej współczesne, a nawet przyszłościowe. Do naszej dyspozycji oddany zostanie cały hangar maszyn, więc każdy miłośnik podniebnych jatek znajdzie coś dla siebie, a i dla tych, którzy samoloty kojarzą tylko z takimi słowami, jak „przetarg" i „top gun", nie zabraknie najbardziej znanych modeli. Zasiądziemy za sterami takich maszyn, jak: zwinny i szybki F-22 Raptor, bojowy klasyk F-15 Eagle, nowoczesny F-35 Lightning II, czy rosyjski SU-47 Berkut ze skrzydłami w drugą stronę. Ogólnie wybór floty powietrznej ma być spory, twórcy chwalą się wpakowaniem mnóstwa innych modeli – na nudę w temacie nie powinniśmy narzekać.

Szybka, niemal beztroska wymiana ognia – taka wizja przyświeca programistom. Namierz wroga, poślij w jego kierunku dwadzieścia rakiet i zapomnij o problemach dnia codziennego. Gdy on wypuści w naszym kierunku podobny zestaw, uratowanie własnego tyłka będzie kwestią kilku gwałtownych manewrów. Jak pisaliśmy na wstępie – oczekujemy łatwej i przyjemnej zręcznościówki.

Gra ukaże się na trzech bardzo zróżnicowanych platformach: PSP, PS2 i Wii, ale paradoksalnie, najmniejsze różnice dostrzec można w wykonaniu (!). Przez cały niemal numer przewija się motyw grafiki w grach na nową konsolę Nintendo. Czy nie jest dziwne, że oprawa na przenośnej konsoli Sony i na (teoretycznie) next-genie firmy Mariana wygląda ludzącо podobnie? Co nie oznacza, że Heatseeker wygląda źle. Maszyny prezentują się bardzo dobrze, niemal jak w Ace Combat, otoczenie nieco mniej okazałe. Wiadomo – jeśli lecimy wysoko w przestworzach, to ziemia wygląda szczegółowo, gdy zmniejszymy pułap, naszym oczom ukaże się raczej rozmyta tekstura.

■ **Wychodzi na to, że wiosną przyszłego roku każdy, kto lubi temat ponaddźwiękowców, bombowców, czy szturmowców powinien zaplanować świniobicie.**

NAMIERZ WROGA, POŚLIJ W JEGO KIERUNKU DWADZIEŚCIA RAKIET I ZAPOMNIJ O PROBLEMACH DNIA CODZIENNEGO

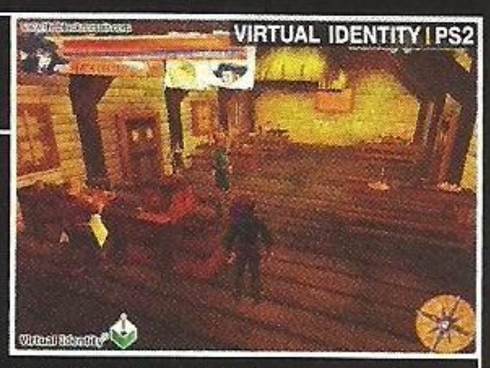
Wystarczy jednak poszukać trochę w tekście wyżej i wychodzi na jaw, że naszym terenem działań są przestworza, a z oprawą na tym pułapie jest wszystko w porządku. Szczególną uwagę przykuwają efektowne wybuchy i dym z płonących maszyn. Powietrze ślicznie zniekształca się za silnikiem odrzutowym, niebo o różnych porach dnia i nocy wygląda pięknie, nie najgorzej powierzchnia morza – grafiką tytuł się obroni zarówno w wersji kieszonkowej, jak i na dużych konsolach.

Patent, z którego autorzy są najbardziej dumni, to Impact Cam. Polega na tym, że jeśli nasza rakieta zadać będzie miała ostateczne obrażenia atakowanemu obiektowi, specjalna kamera zamontowana na niej pokaże nam w zwolnionym tempie i ze szczegółami, co działo się z celem w jego ostatnich chwilach. ■■

W PRODUKCJI

NAJNOWSZE PROJEKTY ODKRYTE PRZED ŚWIATEM

THE BLACK CORSAIR



Jeśli bardzo tęsknicie za klimatami pirackich przygód i ukrytych skarbów, to jest szansa, że spodoba się Wam „Czarny Korsarz". Gra będzie mieszanką wielu gatunków – sekcje zręcznościowe ze skakaniem na czele, walki z udziałem całych band piratów, elementy logiczne, posmak strategii i szczypta bijatyki – trudno jednak spodziewać się cudów, bo niełatwo utrzymać kilka srok (papug?) za ogon. Wkrótce na PS2.

CRASH DUMMY vs. THE EVIL D-TROIT

Jeśli ktoś jeszcze powie, że panuje jakiś kryzys w świecie platformerów, to niech się lepiej zastanowi. Zapowiedziano prawdziwego killera – grę, w której wcielimy się w lalkę testową, taką, która siedzi w nowych autach podczas symulowanych wypadków i później opowiada swoje wrażenia projektantom i innym specjalistom. Dokładna fizyka, ciekawe bronie, niezgorsze wykonanie – kolejna gra dla dzieci jeszcze w tym roku zakręci się w czytnikach PS2.

.hack//G.U. Vol.1: REBIRTH

Zdecydowanie pretendent do najbardziej wykręconego tytułu wszechczasów – seria „.hack//" przygotowuje się do kolejnego skoku na portfele graczy. Co zaoferuje? Zupełnie nową fabułę, nowe światy, niespotykane rozwiązania symulujące grę MMORPG, poprawioną grafikę i ciekawą stronę audio. Brzmi dość standardowo, ale fani już teraz powinni cieszyć się z opcji używania sejwów z wcześniejszych części.

SNOOPY vs. THE RED BARON

Jeśli Snoopy należy do Waszych ulubionych bohaterów – radujcie się. W nadchodzącej produkcji, którą wyda Namco-Bandai, wyprowadzimy z hangarów wielopłatowce i zmierzymy się w podniebnej walce z Czerwonym Baronem i jego pomagierami. Śliczna grafika, multiplayer dla czterech na jednej konsoli i rozgrywka na około dwadzieścia godzin – brzmi wprost niesamowicie, jak na pozycję tego kalibru. Na dniach na półkach sklepowych.

TEKKEN DARK RESURRECTION™

KING OF IRON FIST TOURNAMENT

DRUGI RAZ W POLSCE!
KULTOWY TURNIEJ ŻELAZNEJ PIĘŚCI!

WYGRAJ:

10 000 ZŁOTYCH

DLA NAJLEPSZYCH ZAWODNIKÓW!

ELIMINACJE:

25.11 - Kraków, EMPiK Galeria Kazimierz
26.11 - Katowice, EMPiK CH Silesia
2.12 - Wrocław, EMPiK Megastore
3.12 - Poznań, EMPiK Megastore
9.12 - Łódź, EMPiK CH Manufaktura
10.12 - Warszawa, EMPiK Megastore Junior

FINAŁ:

10.12 - Warszawa, EMPiK Megastore Junior
(po zakończeniu eliminacji)

ZAPISY OD GODZINY 10:00

EMPiK® eska

16+ www.pegi.info

BANDAI NAMCO™ Games

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

AKTUALNE INFORMACJE NA WWW.PLAYSTATION.PL

Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 2

PLAYSTATION 2 | WII **GENIALNY ŻÓŁW VS. SZATAN SERDUSZKO**

Smocze jaja, czy też kule – jedne i drugie mają niesłychaną moc i w złych rękach spowodować mogą niezłe spustoszenie. Skupmy się na tych drugich. Według dość popularnego w pewnych kręgach anime, zebranie kompletu siedmiu kul zaowocuje pojawieniem się smoka imieniem Shenron, który spełni dowolne życzenie. Artefakty porozrzucane są po całym świecie, a chęć ich znalezienia wykazuje mnóstwo najdziwniejszych postaci. Seria DB odniosła gigantyczny sukces, historię zna każdy, a kto jej nie zna, dostał krótkie do niej wprowadzenie.

Gry z tego uniwersum pojawiają się od lat, ale nie będzie chyba przesadą stwierdzenie, że dopiero obecna generacja sprzętu pozwoliła sensownie zobrazować wydarzenia znane z ekranu (lub czasopisma/komiksu). Jaki poziom reprezentowały? Różnie. Najbardziej udany to DB: Budokai 3. Później wyszło nieco słabsze Tenkaichi, teraz jego sequel rozpala wyobraźnię zapowiedzianymi przez twórców patentami i pomysłami.

Przede wszystkim ogromna ilość postaci z całego uniwersum. Będzie ich około 70, ale gdyby policzyć ich liczne modyfikacje, liczba ta wzrasta do prawie 120! Każda ze swoimi indywidualnymi statystykami, charakterystycznymi zagraniami i z kompletem strojów. Nie ma co, żaden fan nie powinien czuć się rozczarowany brakiem ulubionego wojownika.

Wybór zawodników to jedno, ich nowe możliwości to drugie. Akcje tagowe – połączenie dwóch postaci w jednego, wypasionego gościa to akcja znana z filmu, ale dopiero teraz w sensownej formie pojawi się w grze. Mało tego, w trakcie walki dojdzie możliwość najbardziej skomplikowanych nawet transformacji. Na myśl przychodzi od razu zamiana Goku w tę gigantyczną małpę, przy której King Kong to tylko małpiatka. Tak, będzie to możliwe!

■ **Nie zabraknie zamieszkujących to uniwersum gigantów. Boss z Painkillera by się pochylił...**

Główny tryb rozgrywki to erpegowate „Story" – sześćdziesiąt godzin zabawy każdą z postaci, pakowanie statystyk, wydarzenia znane fanom, miasta do zwiedzenia – brzmi smakowicie. Nie zabranianie jednak klasycznych trybów rozrywkowych, jak Versus czy Time Attack.

Wykonanie to cel-shading najwyższej próby plus nowe rozwiązanie w kwestii tel – bardziej realistyczne tekstury. Razem wygląda to obiecująco, szczególnie, jeśli pamiętać będziemy o możliwości kompletnej demolki terenu. Mówi się nawet o zniszczeniu całej planety, na której toczyć się będą boje co bardziej nadpobudliwych charakterów.

Zapowiedziano również wersję na Wii. Szybki konkurs z nagrodą w postaci satysfakcji: jaka jest główna różnica między wersjami? Brawo! Dzięki wiilotowi ciosy wykonywać będziemy ruchami całych rąk, nie tylko palców. W razie zmęczenia przewidziano możliwość podpięcia pada od GC. ■■

Phantasy Star Universe

XBOX 360 | PS2 **GWIAZDKA Z NIEBA, NIE TYLKO PRZEZ INTERNET**

Bez jaj – jest kilka stereotypów, które powinny być obalone. Że kobiety są na drodze minami? Bzdura – podobno widziano jedną, która potrafi jeździć. Że erpegi z Japonii oddają w nasze ręce dzieci lub, w najgorszym wypadku, nastolatków? Cóż... PSU nie obali tej teorii. W grze wcielimy się, bowiem, w młodzieńca o dźwięcznym imieniu Ethan, nazwiskiem Waber. Staruszek w tych realiach – siedemnastolatek – wplątany zostaje w dość sztampową fabułę. W trakcie inwazji obcej rasy jego siostra otrzymuje status zaginionej, więc dzielny chłopak wyrusza w długą i niebezpieczną podróż, by stawić czoła przeciwnościom losu, uratować siostrę i przy okazji świat lub galaktykę. Do ogólnej wiadomości dodać należy, że treningiem naszego bohatera zajmie się jego mentor/rówieśnik, który jednak służy tajemniczej organizacji The Guardians od trzech lat. Psst! W jej szeregi wstąpił jako czternastolatek!

Gra wraca do swoich korzeni, bowiem ostatnie dwie jej odsłony skupiały się na trybie online. Tutaj również się on znajdzie, ale nie będzie grał przysłowiowych pierwszych skrzypiec, tylko mniej przysłowiowe drugie. Na pierwszy plan wychodzi długa i wymagająca przygoda dla samotnika. Jakie atrakcje?

Dynamiczny rozwój postaci – im więcej walk stoczymy, tym lepiej będziemy sobie radzić na polu walki, tym lepsze bronie staną się dostępne i tym ciekawsze techniki wykonywać będziemy mogli. Jeśli nie nudzi Was pakowanie postaci, tutaj na pewno go nie zabraknie.

Sklepy i biura, w których nie tylko zaopatrywać będziemy się w niezbędne przedmioty, ale również stworzymy jakieś nowe i niepowtarzalne. I nie chodzi tu, bynajmniej, o połączenie dwóch miksturek w jedną lepszą. Mowa jest o tworzeniu całego ekwipunku, ale i tak znamy to z innych pozycji (chociażby doskonały Dragon Quest VIII), więc niespecjalny to przełom. Oczywiście nie wszystko dostępne będzie już na początku zabawy – z czasem (i naszym postępem) zdobędziemy możliwość korzystania z coraz to bardziej skomplikowanych narzędzi i kombinacji. To tak, dla motywacji.

Gra przygotowywana jest na PlayStation 2 i X360. I teraz mamy spory dylemat: które kadry są z której konsoli? I proszę nie posądzać nas ślepotę – materiały prasowe są do siebie tak łudząco podobne, że aż strach. Nie znaczy to, że wersja na PS2 zrywa kask, bardziej, że nie przyłożono się do edycji na next-gena. Proste modele postaci, mało ciekawe tła i niezbyt skomplikowane efekty podczas używania czarów – zdecydowanie nie można mówić o prześlicznej grze... Ale za to o takiej, na którą powinni czekać miłośnicy RPG – dobrych tytułów na PS2 z tej kategorii nie będzie już wiele, a X360 dostanie kolejnego, choć niezbyt wybitnego przedstawiciela tego gatunku. A to wszystko już niedługo, premiera zapowiedziana jest na koniec listopada. ■■

newsflash

UWE SIĘ UCIESZY

Postal, syfiasta ale zabawna, obrazoburcza i w niektórych kręgach kultowa gra z Peceta doczeka się trzeciego wcielenia. Ekipa Running With Scissors kupiła silnik Source, zaprosiła do pracy rosyjski team Akela Adela szykuje się do wydania Postal 3 na Xboxa 360. Tymczasem kolejnym filmem Uwe Bolla będzie właśnie Postal...

DUCH NA MOTORZE

Ghost Rider to kolejna z licencji Marvela przenoszona jednocześnie na srebrny i szklany ekran. W filmie o przygodach płonącego motocyklisty główną rolę zagra Nick Cage, natomiast grę na PS2 i Xboxa smaży dość płodne, angielskie Climax Studio, na koncie którego znajdują się na ogół poprawne gry, jak choćby Crash 'n' Burn, Serious Sam: Next Enconuter czy The Italian Job. Zarówno gra jak i film zapowiadane są na pierwszy kwartał 2007 roku.

RRRRRRRICO.... SUAVE!

Po sukcesie pierwszej części Just Cause, którą mieliśmy przyjemność zrecenzować miesiąc temu, natychmiast zapowiedziano sequel. Szwedzi z Avalanche planują przenieść przygody Rico Rodrigueza z tropikalnej wyspy do miasta, czyli – celują w GTA i te klimaty. Gra ukaże się w przyszłości na konsolach nowej generacji.

MOH:A TAKŻE NA PS2!

EA nie rezygnuje całkowicie z PS2 i Xboxa – oficjalnym stało się, że Medal of Honor: Airborne zmierza także na maszyny obecnej generacji. Premiera gry w okolicach wiosny.

ŁYSY VIC I JEGO BANDA

The Shield – gra-widmo, którą zaprezentowano podczas E3 w 2004 roku – powraca. Ta bazowana na popularnym w USA serialu produkcja opowiada o losach policjanta Vica Mackeya, szefa oddziału szybkiego reagowania, a tym, co różni ten serial od setek innych jest fakt, że ludzie Vica przez cały czas przekraczają swoje kompetencje i generalnie najpierw strzelają, a potem mówią: „stać, policja". Gra tpp zmierza na PlayStation 2 jeszcze tej zimy

PERSONIFIKACJA

Fani japońskich erpegów z pewnością ucieszą się z faktu, iż Persona 3 ukaże się na PS2 w zrozumiałym dla nas języku. Historia siedemnastoletniego bohatera rozgrywa się po części w szkole. Dopiero po lekcjach przychodzi czas na masakrowanie obrzydliwych demonów, hehe.

Po raz pierwszy najlepsza gra piłkarska na PC i PS2 w polskiej wersji językowej i super cenie: 129,90 zł na PC oraz 199,90 zł na PS2 już 3 listopada!

KRÓL FUTBOLU!

Teraz po polsku, w nowej wersji i super cenie!

PES 6 PRO EVOLUTION SOCCER™

„Przez chwile myślałem, że FIFA dogania PES-a. Bo zdążyłem już pograć w 07 (...) Ale bez strachu - król jest teraz jeszcze potężniejszy niż był dotychczas"
Play

„Żadna inna gra piłkarska nie zapewnia takich emocji"
NeoPlus

„„Seabass" (projektant gry) pokaże wszystkim, jak się robi najlepszą grę piłkarską"
CD Action

„Jestem zachwycony tym, że będę kojarzony z tak świetną serią"
Adriano, Inter Mediolan

„Polecam najlepszą grę piłkarską!"
Maciej Żurawski, Celtic Glasgow

Mecze komentują

Mateusz Borek

i Roman Kołtoń.

Polecam najlepszą grę piłkarską

zamów już dziś na **gram.pl** i zdobądź ją pierwszy!

sklep.gram.pl/pes6

KONAMI | CDPROJEKT | gram.pl | metro | sport | RoxyFM | PlayStation.2 | PC DVD ROM | 129,90 złotych | PL | 3+ www.pegi.info

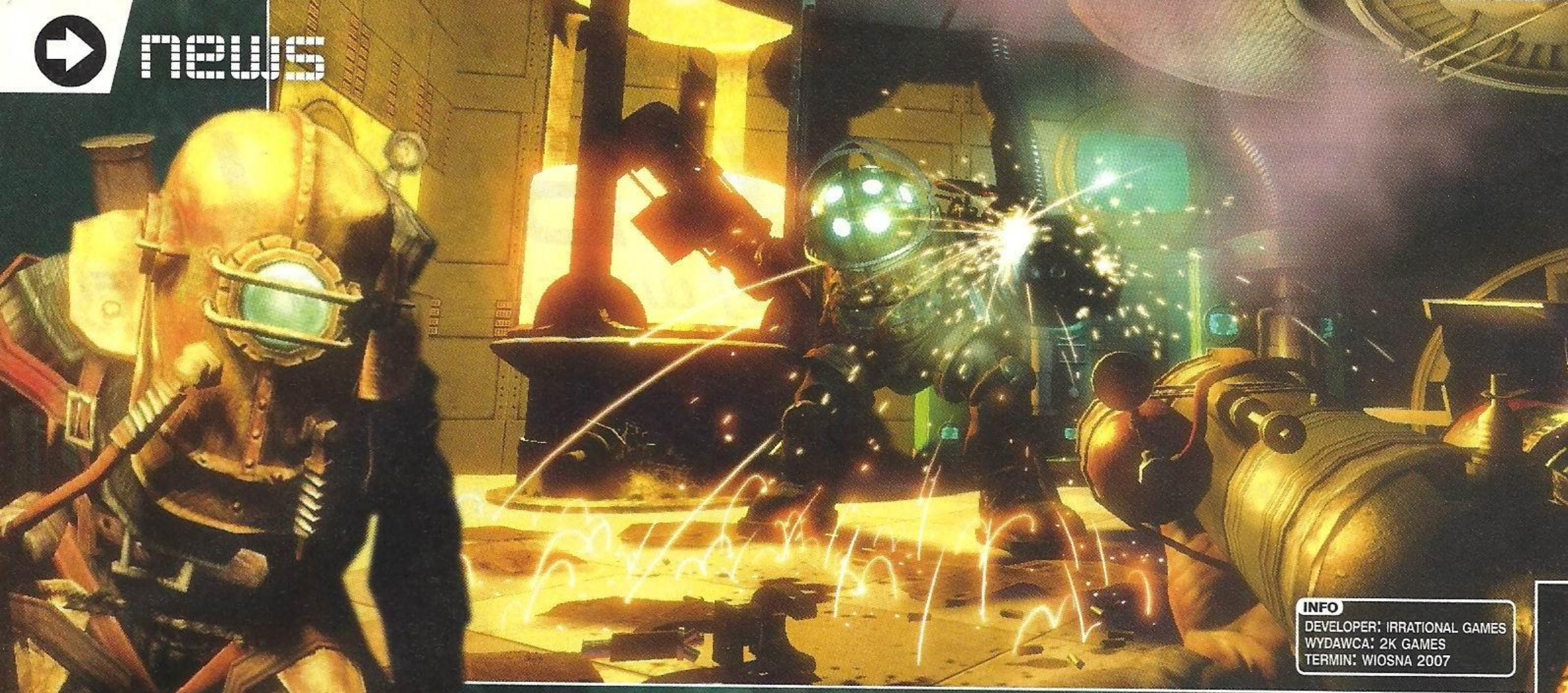
Pro Evolution Soccer 6™ © 2006 KONAMI. „KONAMI®" to zarejestrowany znak towarowy KONAMI CORPORATION. „Pro Evolution Soccer" to znak towarowy KONAMI CORPORATION. Library programmes © 1997-2006 Sony Computer Entertainment Inc. z wyłączną licencją od Sony Computer Entertainment Europe. Pro Evolution Soccer 6™ korzysta z „DNAS" (Dynamic Network Authentication System), system autoryzacji stworzony przez Sony Computer Entertainment Inc. Wydawca: Konami Digital Entertainment GmbH. Produkcja: Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

Rejestrując oryginalną grę wydaną przez CD Projekt zyskujesz szereg nowych możliwości i bonusów. Więcej informacji znajdziesz na stronie www.gram.pl/info

Dożywotnia Gwarancja
Uszkodzone nośniki wymienisz za darmo, bez podania przyczyny

Wirtualne Pieniądze
Za rejestrację tej gry otrzymasz kasę na zakup innych gier

Używki (używane gry)
Gdy już ukończysz grę, możesz ją odsprzedać innym graczom



INFO
DEVELOPER: IRRATIONAL GAMES
WYDAWCA: 2K GAMES
TERMIN: WIOSNA 2007

BIOSHOCK

XBOX 360 OSTATNIO SPOTKAŁEM KAPITANA NEMO...

Co byście zrobili, gdyby cywilizowany Świat zawiódł Wasze nadzieje, odebrał Wam kogoś bliskiego, obrzydził życie? Rozwiązanie podobnego problemu w przypadku ludzi wyjątkowo majętnych wygląda inaczej. Lot na Księżyc? Trywialne. Wioska w lesie? Było w filmie. Co powiecie na wielkie miasto, którego główną zaletą miała być lokalizacja? Bo przyznacie, że niezbyt często celem wycieczek bywa dno oceanu. Taką wizję rozpościerają przed nami autorzy gry Bioshock – Irrational Games – ekipa znana między innymi z kultowego System Shock. Wizja godna pozazdroszczenia – faktycznie taki patent mógłby nadać sens nowemu początkowi. Jeśli nic nie poszłoby źle, dostalibyśmy pewnie SIMS: Podwodne życie. Na całe szczęście jednak coś się chrzani. Mieszkańcy dostają bowiem możliwość dowolnej manipulacji swoim materiałem genetycznym. Urodziłeś się z za małym? Powiększ swojego bicepsa. Kobieto! Od dziś twoje oczy będą bardzo duże i bardzo niebieskie... Nie rozumiesz ani słowa z czytanego tekstu? Również modyfikacje zdolności umysłowych rozwiązywane są tam na zasadzie szczepienia przeciwko grypie. Wszystko za pomocą „Adama" – czegoś na wzór DNA – najcenniejszego materiału w omawianym świecie.

Idea szczytna, gorzej z wykonaniem. Zasoby tegoż surowca nie starczyły na długo i w walce o jak największe złoża niemal cała ludność podwodnego miasta wybiła siebie nawzajem.

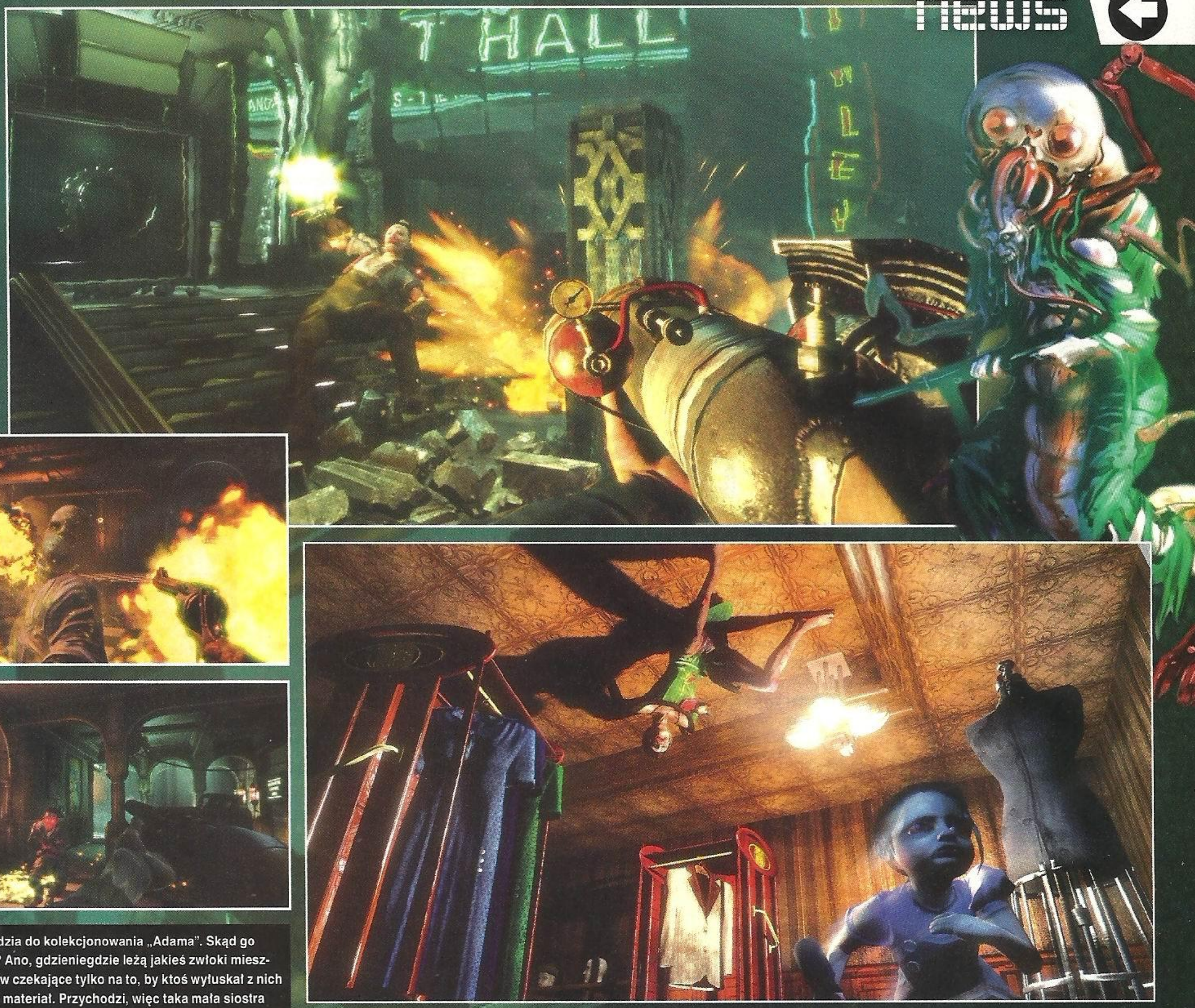
Czym jest omawiana gra? Cóż – ambicje autorów są naprawdę nieliche: zredefiniować strzelaniny FPP. Dodanie obszernych elementów RPG do dość skamieniałego gatunku nie jest może czymś bardzo odkrywczym, ale nie zdarza się często. Chęć stworzenia czegoś oryginalnego i świeżego do tego stopnia przyświeca ekipie, że chcą, by ich produkt stał się niejako zwiastunem nowej jakości i inspiracją dla następnych twórców. Czy im się uda?

JEGO STATEK BYŁ ZDUMIEWAJĄCY

Tłem dla naszych poczynań będzie podwodne miasto Rapture. Różni się ono tym od znanych nam miejsc, że jest zupełnie samowystarczalne i odizolowane od reszty świata. W jego skład wchodzą wszystkie te elementy, których nie może zabraknąć w szanowanej metropolii. W trakcie zabawy zwiedzić nam przyjdzie wielki, acz raczej opustoszały teren: wieżowce, tunele między nimi, bary i sale kinowe czy teatralne. W domyśle pozostawiamy sobie takie atrakcje, jak metro, szpitale oraz szalety miejskie (zawsze najbardziej chore akcje odchodzą w toaletach) i jeszcze inne, bardziej oryginalne miejscówki. Jednak co znaczyłby wielki teren bez pewnych zasad, które by nim rządziły. Całe otoczenie – wedle zapewnień twórców – ma być w pełni podatne na nasze zapędy nie tylko destrukcyjne, ale i kreatywne. Co powinniśmy przez to rozumieć? Każdy element środowiska to liczony osobno obiekt fizyczny – układanki, zagadki logiczne bazujące na skomplikowanych algorytmach już teraz można znaleźć w podobnych produkcjach (chociażby Half-Life 2), ale autorzy chcą pójść jeszcze dalej. Genialnie brzmi możliwość zaprószenia ognia – podpalić można jakiś bzdet, aby już po chwili widzieć, jak pożar rozprzestrzenia się na wszelkie podatne na żywioł przedmioty. Nie powinniśmy się obawiać o puszczenie całego miasta z dymem – wszak nie jest ono w najlepszym stanie. Z każdej niemal szczeliny w ścianie czy suficie cieknie woda. Większość z pomieszczeń jest już w dość znacznym stopniu zalana, wygląda na to, że tylko kwestią czasu jest, nim wszystko znajdzie się pod wodą.

OSOBLIWA ZAŁOGA

Rapture zamieszkiwane jest przez wykręcone postacie. Trend straszenia małymi dziewczynkami nie traci na aktualności. Tutaj przynajmniej nie mają one długich, czarnych włosów, wyposażone są za to w specjalne



narzędzia do kolekcjonowania „Adama". Skąd go biorą? Ano, gdzieniegdzie leżą jakieś zwłoki mieszkańców czekające tylko na to, by ktoś wyłuskał z nich cenny materiał. Przychodzi, więc taka mała siostra (dosłownie tak się nazywają w świecie Bioshocka – Little Sister), wbija swą strzykawę w truchło, wysysa po co przyszła i znika w jednej z dziur. Czym mała dzieweczka zagrozić może czyhającym na jej koszyczek agresorom? Najwyższy czas poznać dużego tatuśka (Big Daddy). Kim jest? Skąd się wziął? Co jest celem jego egzystencji? Na te pytania odpowiedź poznamy pewno nieprędko. Co wiemy do tej pory? Jest pokaźnych rozmiarów, porusza się dość wolno, majestatycznie no i ma kozacki design. Nie skrzywdzi też nikogo sam z siebie. I, przede wszystkim, za żadne skarby nie dopuści, by małej siostrze stała się krzywda. Ciekawe jest jeszcze to, że te postacie nie występują pojedynczo – jest ich sporo – kilku ojczulków atakujących nas jednocześnie.

PRZYCHODZI WIĘC TAKA MAŁA SIOSTRA (DOSŁOWNIE TAK SIĘ NAZYWAJĄ W ŚWIECIE BIOSHOCKA – LITTLE SISTER), WBIJA SWĄ STRZYKAWĘ W TRUCHŁO, WYSYSA PO CO PRZYSZŁA I ZNIKA W JEDNEJ Z DZIUR

JASNE ROZKAZY

One były u Nemo, tu jest inaczej. Zadaniem naszym będzie przeżycie w tym nieprzyjaznym otoczeniu. Brzmi banalnie? No dla nas też, ale według słów autorów wcale takie nie będzie. Spodziewać się możemy całej masy pomysłowych i świeżych patentów na to, by nasze przetrwanie było jak najbardziej utrudnione. Jak na razie brak jest jakichś bliższych informacji na temat naszego bohatera (imię Joe niewiele mówi), czy ogólnie pojętej fabuły, ale tu także mamy nadzieję, na coś fachowego.

Możliwości, jakie oddane zostaną w nasze ręce, już dziś mogą się podobać. Jak na mieszkańca tego miejsca przystało, możemy aplikować sobie co jakiś czas „Adama" i dzięki temu poprawiać swoje zdolności. Statystyki takie, jak siła czy szybkość, to mały miki w porównaniu do tych, które opisywać mają nasze zdolności mentalne. Wraz z rozwojem tych ostatnich możliwe stanie się przesuwanie przedmiotów tylko siłą woli (telekineza po prostu), ciskanie w przeciwników najróżniejszym badziewiem (rój os, kule ognia), czy zdalne przejmowanie kontroli nad systemami bezpieczeństwa.

DO ABORDAŻU!

Podczas pokazu gry poczynaniami bohatera kierował jeden z autorów. Dzięki temu akcja toczyła się płynnie, a otoczenie było pomysłowo wykorzystywane.

W małej galerii dostojnie kroczył tatusiek, podszedł do dziwnego otworu i waleniem pięścią w ścianę przywołał do siebie siostrzyczkę. Ta zaczęła rozglądać się za „adamem' i dostrzegła jego źródło w leżących nieopodal zwłokach. Gdy sterowana postać stanęła na jej drodze, mała zwiała za swego opiekuna. Ten ostrzegawczo burknął, a gdy bohater zbliżył się do niego – potężnym machnięciem łapy odtrącił go na bezpieczną odległość. Poschizowana dziewczynka pobrała substancję, przetrawiła ją w swoim ciele (mniam!) i z pomocą taty umknęła do jamy, z której przyszła.

Kolejną dziwaczną maszkarą jest Splicer. Oczywiście genetycznie zmodyfikowana babka, zasuwająca po suficie i ciskająca w bohatera ostrzami, ma raczej sztampowy wygląd i zestaw zagrań. Naprawdę ciekawe jest to, że – według zapewnień twórców – żadna z postaci spotkanych na naszej drodze nie ma ustalonego z góry harmonogramu zachowań, a tylko dynamicznie reaguje na nasze poczynania. Akcji, w których będziemy mogli to wykorzystać, ma być w Bioshocku zatrzęsienie. Podobno da się nawet tak omamić Big Daddy'ego, by wziął nas za małą siostrzyczkę i bronił własnym ciałem i życiem!

40 000 MIL PODWODNEJ... WĘDRÓWKI

Już dziś można powiedzieć, że szykuje się, co najmniej bardzo dobra gra. Graficznie na pewno nie zrewolucjonizuje gatunku. Prawdą jest, że woda wygląda prześlicznie, fizyka liczona jest dość sprawnie i oświetleniu też nie można niczego zarzucić, ale bardziej zachwyca klimat, projekty postaci i świata, niż strona czysto techniczna. Podwodne miasto ma w sobie coś magnetycznego, ciemne zaułki i w założeniach otwarta struktura na pewno nas bardzo kręcą. Ciekawie zapowiada się także rozwój postaci oraz możliwość usprawniania broni – sześć głównych egzemplarzy gnatów, w pełni modyfikowalnych dzięki znalezionym tu i ówdzie gadżetom. Menu genetycznego ulepszania postaci też wygląda obiecująco.

Wygląda na to, że wiosną Xbox 360 dostanie porządnego shootera fpp, który, nawet jeśli nie wniesie zapowiadanego przełomu, zapewni nam wiele ciekawych przeżyć i będzie wymiatał klimatem. ■■

BIG DADDY

By zatłuc Dużego Tatkę, trzeba naprawdę się napocić. Zaprezentowana akcja wyglądała następująco: specjalny pocisk rzucony przez Joego w tatkę sprawił, że splicer zaatakował go i walka między tymi stworami zaczęła się na dobre. Narzędziem wykorzystanym, by wspomóc splicera były latające robociki systemu ochronnego. Gdy pod takim skumulowanym atakiem nogi wielkiego koleżki zachwiały się, kilka strzałów z shotguna dokończyło dzieła. Cała taka akcja toczy się w kilku pomieszczeniach i zabiera sporo czasu. A kolejni tatuśkowie już czekają...

■ NDS, podobnie jak PSP, jest maszynką do robienia remake'ów i sequeli znanych z dużych konsol serii, a także do odświeżania hitów z zamierzchłych czasów. Fajnie, póki będą dobre.

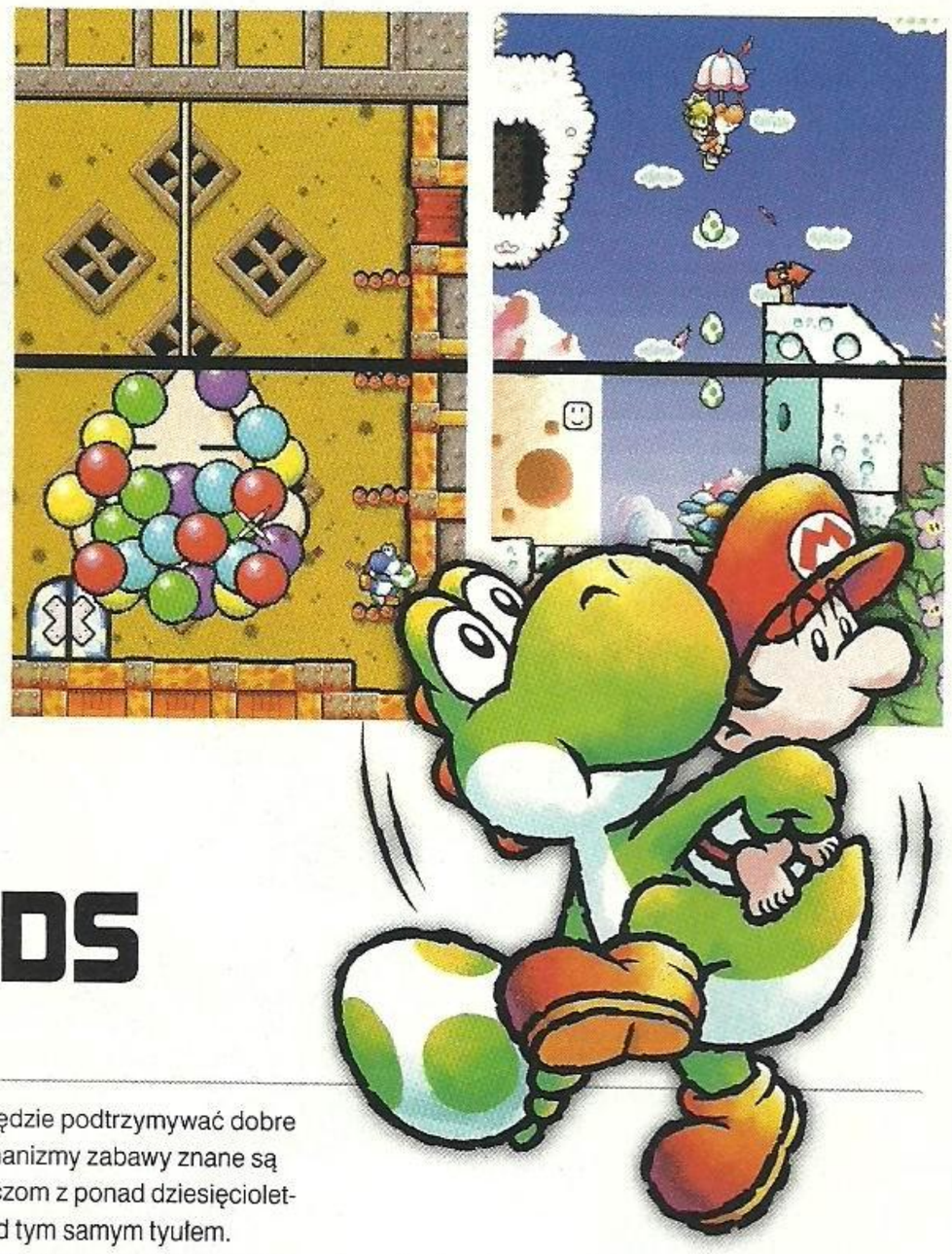
Yoshi's Island DS

NINTENDO DS UWAGA, BĘDZIE OSOBLIWIE

Pewnego dnia Yoshi obudził się i zobaczył, że nad jego domem pojawiła się mroczna, tajemnicza latająca wyspa. Wprawdzie nie raz już widział dziwaczne rzeczy, ale w zakłopotanie wprawił go fakt, że jedna wyspa wisi mu nad głową, a druga stanowi twarde oparcie dla jego glanów. Jakby tego było mało, z pobliskiej szkoły znikła garstka szkrabów – Baby Mario, Baby Brzoskwinka (Peach) i Baby Małpa (Donkey Kong). Na szczęście nie zostały one porwane, a w nie do końca wyjaśnionych okolicznościach znalazł je nasz dinozaur. Teraz taka ekipa musi przebić się przez napotkane trudności, wyjaśnić skąd się wziął zatrważający, latający obiekt i załatwić tego, kto za tym wszystkim stoi. Hmm... Fabuła na poziomie, nie ma co.

Klasyczną, dwuwymiarową platformówką najwyższej klasy – tym jest zapowiadany tytuł. Nie przypadkowo zresztą Nintendo słynie z takich produkcji – ta także będzie podtrzymywać dobre tradycje firmy, a mechanizmy zabawy znane są pewnie starszym graczom z ponad dziesięcioletniej gry na SNESa pod tym samym tyułem.

Wśród maskotek Ninnny na pewno przewinął się Wam zielony dinuś. To właśnie Yoshi. Nasz koleżka przemierzy kilka światów (podzielonych na mniejsze plansze), zaś każdy z nich utrzymany jest w odmiennym stylu – to tak, żeby nie wiało nudą. Jak na bohatera tego typu gry przystało,



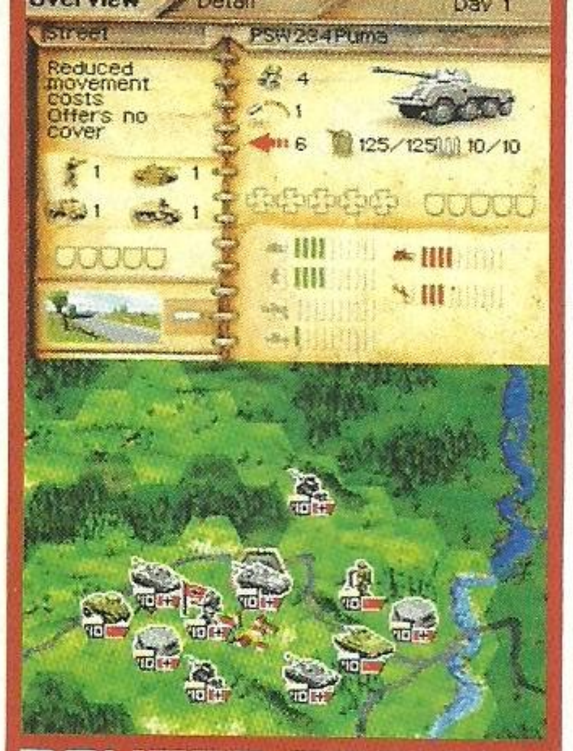
JOSZKO POTRAFI SKAKAĆ, ZA POMOCĄ JĘZYKA POŁYKAĆ PRZECIWNIKÓW, ABY NASTĘPNIE NIMI CISNĄĆ LUB PRZEROBIĆ NA JAJKO

Joszko potrafi skakać, za pomocą języka połykać przeciwników, aby następnie nimi cisnąć lub przerobić na jajko. Ponad to, w zależności od niesionego dziecka (zmieniamy je w menu), jego zdolności się zmieniają. I tak z małpą na plecach mamy możliwość uderzenia z bara, a z księżniczką (dzięki parasolowi) poszybujemy dalej.

Przechodząc tę samą planszę z innym dzieciaczkiem w plecaku, przejdziemy ją trochę inaczej.

Malowane charakterystyczną kreską tła, doskonale animowane postaci, wielopoziomowe ścieżki – wykonaniem i designem gra zachwycała już na 16-bitowej konsolce, na DSie będzie podobnie. Oprawa przeszła jednak lifting i sprawia wrażenie bardziej plastycznej.

Wydumanych zastosowań touchscreena na razie brak – oba ekraniki ukazują po prostu dynamiczną akcję – ale spodziewamy się jakichś autorskich pomysłów i w tej dziedzinie. To będzie z pewnością jeden z najlepszych tytułów tej zimy dla posiadaczy DS'a. Już nie możemy się doczekać. ■■



PANZER TACTICS

Klimaty wojenne maglowane są przez producentów gier do znudzenia. Jeśli ktoś brzydzi się na sam widok drugowojennych scenerii, może przegapić okazję pograna w świetnie zapowiadającą się turówkę na dwuekranowym sprzęcie jakby stworzonym do tego rodzaju gier – sterowanie jeszcze bardzo intuicyjne. Trzy armie do wyboru: niemiecka, rosyjska i aliancka. Faktyczne wydarzenia jako ciekawostki umilić nam mają zabawę. Suche fakty na temat gry wymienione jeden po drugim wyglądałyby tak: sto pięćdziesiąt jednostek militarnych (ciężarówki, czołgi, całe kompanie żołnierzy, samoloty i okręty, pomoc medyczna), zmienne warunki pogodowe, nawet ośmiokrotnie większe od tych z Advanced Wars tereny działania, współczynnik „sławy" mający wpływ na nasze osiągi i zachowanie wrogich jednostek. Chętnie pokombinujemy. ■■

W PRODUKCJI

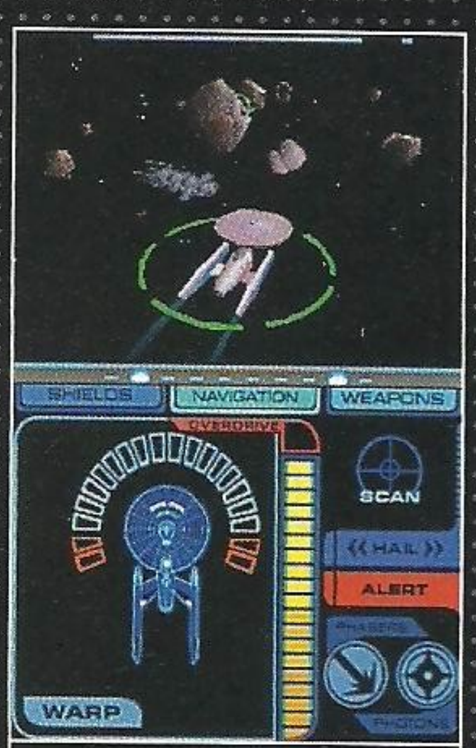
NAJNOWSZE PROJEKTY NA NDS ODKRYTE PRZED ŚWIATEM

MAGE KNIGHT DS

Planszówki to gatunek tak rzadko spotykany na konsolach, że aż strach jakąś włączyć. Mage Knights jest przedstawicielem tego właśnie gatunku. Gra planszowa jest generalnie strategią, umysł i pomyślunek są tu zdecydowanie bardziej w cenie, niż szybkie naparzanie w przyciski (choć w tym przypadku to raczej szorowanie po ekranie stylusem). Spore plansze, świat fantasy, wielość gatunków postaci zamieszkujących oryginalnie nazwaną krainę (Land) – z grubsza standard. Grafika nie prezentuje się wyśmienicie. Raczej biednie – jak na komórce. Ale i tak ją sprawdzimy.

GUNPEY

Jeśli macie ochotę potrenować swoje szare komórki, nie musicie uderzać od razu do pana Profesora (Brain Training). Twórcy Lumines mają dla posiadaczy DSa propozycję – Gunpey. Zabawa polega na przeprowadzeniu szeregu klocków z jednego końca planszy na drugi w taki sposób, by utworzyły ciągłą linię. Gdy to się stanie, ciąg znika i wszyscy się cieszą. Przyjazna obsługa, ułatwiona kontrola (stylus), śliczna grafika i podatna na nasze poczynania muzyka – od strony technicznej nie ma mowy o niewypale. Jeśli szukacie czegoś w klimatach puzzle, nie możecie przegapić Gunpey.



STAR TREK: TACTICAL ASSAULT

Nawet, jeśli nie przepadacie za tym uniwersum, może jednak zwrócicie swoje oczy na ten tytuł. Dlaczego? Zapowiada się dość ciekawa strzelanina. W nasze ręce oddane zostaną statki pięciu flot: Federacji, Imperium Klingon, Romulan, Gorn i Orion. Każdy charakteryzować ma się wyjątkowymi parametrami. Na swej drodze spotkamy postacie z klasycznych filmów i seriali – tych, które budzą teraz raczej uśmiech niż zachwyt. Według słów twórców nie zabraknie trybu dla kilku graczy – walki w kosmosie mogą się spodobać.

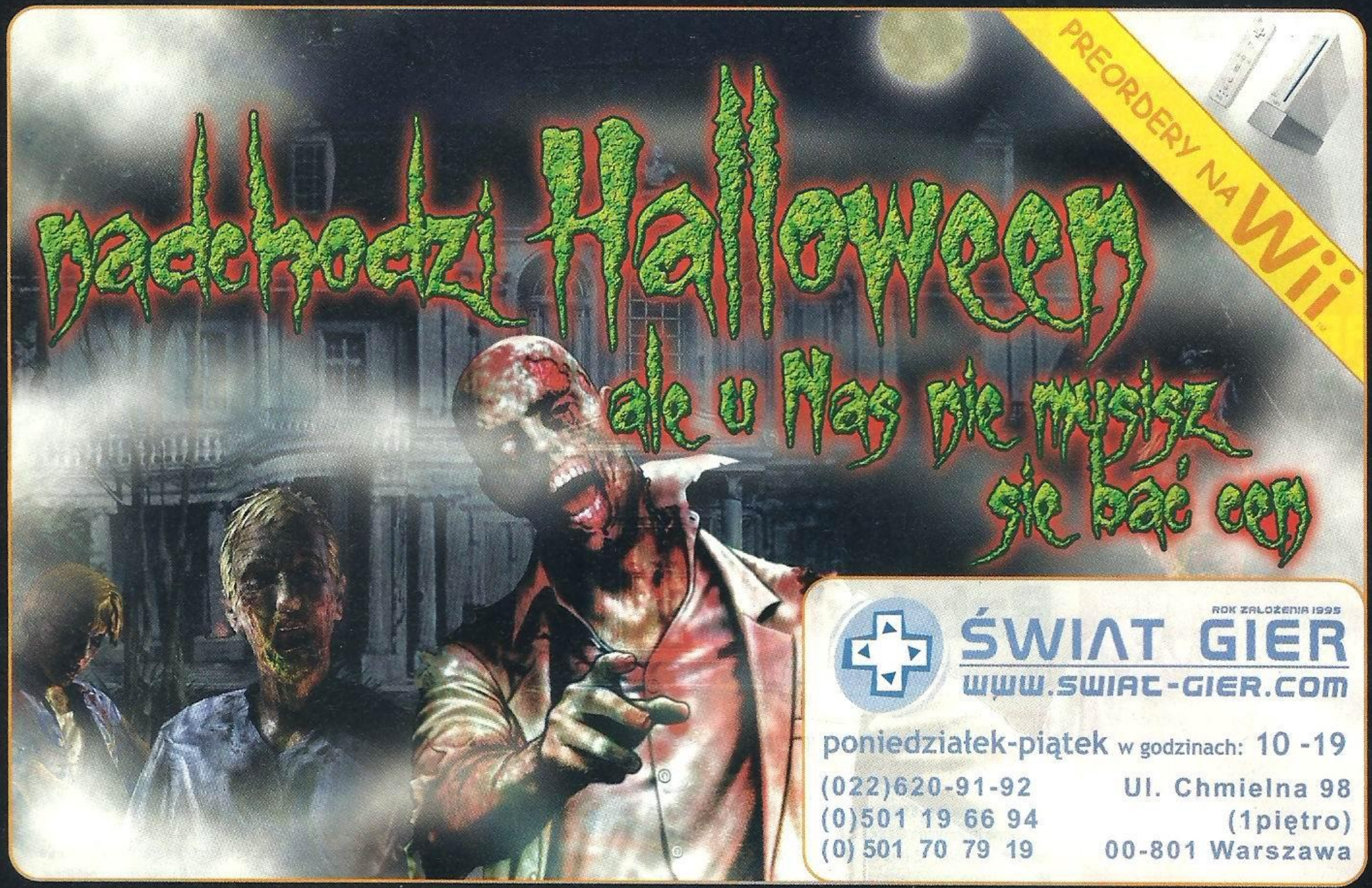
CHOCOBO TO MAHOU NO EHON

Jeśli Square Enix zabiera się za RPGa, to pewnych jest kilka rzeczy. Po pierwsze: będzie co najmniej dobry. Po drugie: będzie to kontynuacja znanej serii. Trzy: chcemy w to zagrać. Żółty kurczak jako bohater gry? Może być. Do tej pory pokazano raptem trzy minigry z chocobosami, które odstraszały wysokim stopniem trudności. Każda z nich korzystała z ekranu dotykowego, ale w pełnej grze zapewne będzie ich więcej. Gra nie ma jeszcze nawet „normalnego" tytułu, świeże informacje znajdziecie w N+, jak tylko ujrzą światło dzienne.

POKEMON MYSTERY DUNGEON

Jesteś pokemonem – raczej obelga, niż komplement, nie ma co. Ale tak właśnie wygląda zamysł tego tytułu. Nie wiemy jak to za bardzo rozumieć, ale zapowiada się raczej standardowa odsłona przygód ze stworkami. Tylko że role się odwróciły i teraz to my będziemy ścigani przez nawiedzoną drużynę łowców. Walki toczyć będziemy w czasie rzeczywistym, a w razie problemów, pomóc nam będzie mógł kolega (również pokemon). Dłuższą zabawę zagwarantować mają generowane całkowicie losowo lokacje.

XBOX | XBOX360 | PlayStation 2 | GAME BOY ADVANCE | NINTENDO DS | PSP | Wii



ROK ZAŁOŻENIA 1995

ŚWIAT GIER

www.swiat-gier.com

poniedziałek-piątek w godzinach: 10 -19

(022)620-91-92
(0)501 19 66 94
(0) 501 70 79 19

Ul. Chmielna 98
(1piętro)
00-801 Warszawa

GRY | AKCESORIA | KONSOLE | WYSYŁKA 24H | REGENERACJA CD/DVD | RATY | SKUP | SERWIS | WYMIANA

OD 399ZŁ

OD 999ZŁ

OD 349ZŁ

OD 249ZŁ

OD 699ZŁ

OD 399ZŁ

PlayStation 2

169ZŁ

ACE COMBAT: BELKAN WAR	159zł
BATTLE fiELD 2	75zł
BLACK	159zł
CANIS CANEM EDIT (BULLY)	169zł
CARS AUTO	159zł
CHAMPIONSHIP MAN 2006	159zł
DESTROY ALL HUMANS! 2	169zł
DRAGON QUEST VIII	199zł
F1 06	189zł
fiFA STREET 1	65zł
FIFA STREET 2	159zł
FLATOUT 2	149zł
FORBRIDEN SIREN 2	169zł
GHOST RECON 3: ADVANCED...	159zł
GOD OF WAR	69zł
GT4	75zł
GTA LC	115zł
HITMAN: BLOOD MONEY	179zł
ICE AGE 2	149zł
JUICED	75zł
JUST CAUSE	159zł
KING KONG	49zł
KINGDOM HEARTS 2	189zł
LMA MANAGER 2007	179zł
METAL GEAR SOLID 3	75zł
MOH EUROPA	75zł
MORTAL KOMBAT ARMAGEDDON	169zł
NBA 2K7	159zł
NBA LIVE 07	159zł
NFS: MOST WANTED	119zł
NHL 07	159zł
NHL 2K7	159zł
OJCIEC CHRZESTNY	159zł
ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS	139zł
POC:LEGEND OF JACK..	149zł
PRO EVOLUTION 5	95zł
RESERVOIR DOGS	169zł
RESIDENT EVIL 4	159zł
SHADOW OF THE COLOSUS	149zł
SMT: DIGITAL DEVIL SAGA	149zł
SILENT HILL COLECTION	169zł
SOCOM 3	159zł
SOULCALIBUR 3	75zł
SPARTAN	59zł
SPY HUNTER	159zł
SUIKODEN TACTICS	119zł
SUIKODEN V	149zł
TEKKEN 5	59zł
THE LEGEND OF SPYRO	169zł
THE SIMS 2	75zł
TOMB RIDER LEGENDS	159zł
TOURIST TROPHY	169zł
WILD ARMS 4	159zł
X-MEN III THE OFFICIAL GAME	179zł

169ZŁ

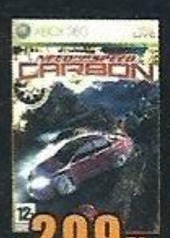
169ZŁ

159ZŁ

169ZŁ

189ZŁ

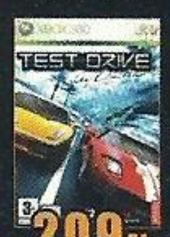
XBOX360

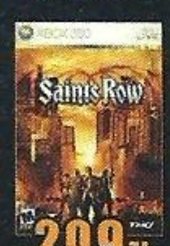

209ZŁ

209ZŁ

209ZŁ

229ZŁ


209ZŁ


209ZŁ

BATTLEfiELD 2	199zł
BLAZING ANGELS	199zł
BOMBERMAN ACT ZERO	tel
BURNOUT REVENGE	219zł
CALL OF DUTY 2	229zł
CHROMEHOUNDS	219zł
COLIN MCRAE OFF-ROAD	229zł
CONDEMNED	199zł
CRACKDOWN	tel
DEAD OR ALIVE 4	199zł
DYNASTY WARRIORS 5	249zł
DYSK TWARDY 20GB	359zł
ELDER SCROLLS IV: OBLIVION	199zł
ENCHANTED ARMS	219zł
FAR CRY	199zł
FEAR	tel
FIFA 07	229zł
FIGHT NIGHT: ROUND 3	219zł
FORZA MOTOR SPORT 2	tel
GEARS OF WAR	239zł
GHOST RECON 3	199zł
GUN	219zł
HITMAN: BLOOD MONEY	199zł
KABEL COMPONENT HDTV	159zł
KABEL VGA MICROSOFT	169zł
KAMEO: ELEMENTS OF POWER	219zł
KARTA PAMIECI 64MB	149zł
KAYNE LYNCH	tel
LOTR: BATTLE OF MIDDLE...	219zł
MOTO GP 6	199zł
NBA 2K7	229zł
NFS:MOST WANTED	199zł
NHL 2K7	229zł
NHL 2K7	229zł
OUTIF	199zł
OVER G fiGHTERS	219zł
PAD BEZPRZEWODOWY	189zł
PAD PRZEWODOWY	169zł
PES 6	tel
PLAY&CHARGE	109zł
PREY	219zł
QUAKE 4	219zł
SAMURAI WARRIORS 2	tel
SPLINTER CELL DOUBLE AGENT	tel
SUPERMAN RETURNS	tel
TABLE TENNIS	219zł
THE GODFATHER	199zł
TOMB RAIDER:LEGENDS	219zł
TOMB RIDER LEGENDS	199zł
TONY HAWK`S AMERICAN ...	219zł
TOP SPIN	219zł
VIVA PINATA	tel
WRESTLE KINGDOM	tel
X-MEN 3	219zł

169ZŁ

149ZŁ

179ZŁ

179ZŁ

169ZŁ

PSP

ARMORED CORE:FORMULA	99zł
B-BOY	tel
BREATH OF FIRE III	149zł
BURNOUT LEGENDS	89zł
BUST-A-MOVE GHOST	99zł
CAPCOM PUZZLE WORLD	tel
DAXTER	159zł
DEAD JUNIOR	99zł
DEF JAM fiGHT FOR NY	149zł
DRAGON BALL Z: SHIN BUDOKAI	149zł
DYNASTY WARRIORS VOL.2	tel
EVERYBODY`S GOLF	89zł
fiELD COMMANDER	179zł
GANGS OF LONDON	169zł
GRADIUS COLLECTION	tel
GTA LIBERTY CITY STORIES	159zł
GTA: VICE CITY STORIES	189zł
HARRY POTTER I CZARA OGNIA	89zł
HOT SHOTS GOLF OPEN	tel
JUICED:ELIMINATOR	179zł
KEY OF HEAVEN	179zł
KOLOOMN	99zł
LEGEND OF HEROES II	179zł
LOCOROCO	169zł
MEMORY PRO DUO SONY 1GB	149zł
MEMORY PRO DUO SONY 2GB	249zł
MGS2	169zł
MONSTER HUNTER: FREEDOM	169zł
MYST	159zł
NBA 07	149zł
NEED FOR SPEED UNERGROUND	89zł
NHL 07	149zł
OJCIEC CHRZESTNY	149zł
PACMAN WORLD 3	149zł
POP:REVELATIONS	169zł
RIDGE RACER	89zł
SOCOM 3	169zł
SPLINTER CELL ESSENTIALS	119zł
STREET SUPERMACY	tel
SUPER MONKEY BALL	159zł
SYPHON FILTER: DARK MIRROR	169zł
TALES OF ETHERNIA	149zł
TENCHU: TIME OF THE ASSASIN	179zł
THE SIMS 2	149zł
TIGER WOODS PGA TOUR GOLF	149zł
TOMB RAIDER LEGEND	159zł
ULTIMATE GHOST N GOBLINS	179zł
UL: THE WARRIORS	169zł
VALKYRIE PROfiLE: LENNETH	179zł
VIRTUA TENNIS 3 DUB EDITION	119zł
WORLD TOUR SOCCER 2	159zł
WORMS OPEN WARFARE	149zł
WRC	89zł
X-MEN III THE OFFICIAL GAME	179zł

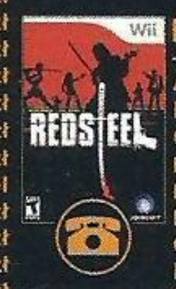
NINTENDO DS

119ZŁ

159ZŁ

AGE OF EMPIRES	169zł
ANIMAL CROSSING WILD	149zł
BURNOUT LEGENDS	119zł
DRAGON BALL SUPERSONIC	169zł
DRAGON BOOSTER	tel
DRAGON QUEST HEROES	169zł
fiFA STREET 2	119zł
HARRY POTTER I CZARA OGNIA	119zł
JUMP SUPERSTARS	tel
KIRBY CANVAS CURSE	159zł
LEGO STAR WARS II	tel
LOST MAGIC	tel
MARIO & LUIGI	159zł
METROID PRIME HUNTERS	159zł
MONSTER HOUSE	tel
NFS : MOST WANTED	119zł
NINTENDOGS	159zł
POKEMON LINK!	159zł
REAL TIME CONfiICT	tel
RESIDENT EVIL : DS	169zł
SHREK SUPER SLAM	159zł
SONIC RUSH	159zł
SPYRO: SHADOW LEGACY	159zł
THE SIMS 2	119zł
TOMB RAIDER LEGEND	tel
TONY HAWK`S AMERICAN...	169zł
TOP SPIN 2	159zł
TRACE MEMORY	tel
TRAUMA CENTRE:UNDER THE...	159zł
WORMS OPEN WARFARE	149zł
X-MEN:THE OFfiCIAL GAMES	159zł

Nintendo Wii



ANIMAL CROSSING	tel.
BATTALION WARS 2	tel.
CALL OF DUTY 3	tel.
ELEBITS	tel.
EXCITE TRUCK	tel.
FAR CRY:VENGEANCE	tel.
GT PRO SERIES	tel.
HAPPY FEET	tel.
ICE AGE 2:THE MELTDOWN	tel.
IMPOSSIBLE MISSION	tel.
MARVEL:ULTIMATE ALLIANCE	tel.
MERCURY TYPE R	tel.
METAL SLUG ANTHOLOGY	tel.
MONSTER 4X4:WORLD CIRCUIT	tel.
NEED FOR SPEED CARBON	tel.
OPEN SEASON	tel.
TONY HAWK`S DOWNHILL JAM	tel.
WARIO WARE:SMOOTH MOVES	tel.
WII PLAY	tel.
ZELDA:TWILIGHT PRINCESS	tel.

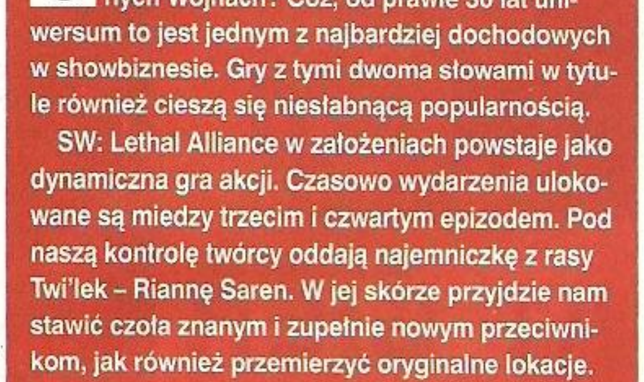
PEŁNA OFERTA NA STRONIE INTERNETOWEJ ORAZ POD TELEFONAMI ● OFERTA WAŻNA DO WYCZERPANIA ZAPASÓW ● fiRMA ZASTRZEGA SOBIE PRAWO DO POMYŁEK W DRUKU ORAZ ZMIANY CEN

STAR WARS Lethal Alliance

Czy jest na sali ktoś, kto nie słyszał o Gwiezdnych Wojnach? Cóż, od prawie 30 lat uniwersum to jest jednym z najbardziej dochodowych w showbiznesie. Gry z tymi dwoma słowami w tytule również cieszą się niesłabnącą popularnością.

SW: Lethal Alliance w założeniach powstaje jako dynamiczna gra akcji. Czasowo wydarzenia ulokowane są miedzy trzecim i czwartym epizodem. Pod naszą kontrolę twórcy oddają najemniczkę z rasy Twi'lek – Riannę Saren. W jej skórze przyjdzie nam stawić czoła znanym i zupełnie nowym przeciwnikom, jak również przemierzyć oryginalne lokacje. Natomiast głównym zadaniem będzie wykradzenie planów budowy najbardziej śmiercionośnej broni – Gwiazdy Śmierci. Na swej drodze spotkamy znane twarze, chyba wszyscy zainteresowani ucieszą się na myśl o pogawędce z Bobą Fettem i Darthem Vaderem. Jak na produkcję tego typu przystało, nie zabraknie w niej ostrych wymian ognia, elementów platformowych, czy skradankowych. W sukurs przyjść ma nam kierowany przez konsolę droid Zeeo. Z czasem współpraca z nim stanie się całkowicie nieodzowna, a jego umiejętności i swoiste doświadczenie w działaniu w duecie rozwijać mają się wraz z postępami w grze.

Dzięki ścisłej współpracy między Ubi a LucasArts dostaniemy grę, która ma być fabularnie spójna i doskonale wpasowana w klimat Star Wars. Świetnie, że autorzy zapowiedzieli tryb dla kilku graczy – jatki w tym uniwersum zawsze należały do naszych ulubionych. ■■



INFO
DEVELOPER: HIGH IMPACT
WYDAWCA: SONY
TERMIN: MARZEC 2007

Ratchet & Clank Size Matters

PLAYSTATION PORTABLE **ROZMIAR SIĘ LICZY... SPLUWY**

Futrzany, uszaty, kotopodobny Ratchet i jego blaszany, wygadany kolega – robot Clank noszony przez tego pierwszego na plecach – oto duet, który narodził się na PlayStation 2. Jego rodzicami jest ekipa Insomniac Games obecnie pracująca nad tytułami na PS3 (np. Resistance: Fall of Man, którego zapowiedź mogliście przeczytać w poprzednim numerze N+), ale za przenośną wersję odpowiedzialna jest grupa High Impact Games, w której, na całe szczęście, pracuje kilka osób ze starego składu.

Gra stanowić będzie oddzielną część serii opowiadającej przygody pary bohaterów, która odniosła wielki sukces na PS2. Niech o jego mierze świadczy fakt, że powstały aż trzy części tej gry z numerkami, a do tego jeszcze jedna, zmieniająca trochę dotychczasowe założenia. Na PSP także spodziewamy się zręcznościówki najwyższej próby. To, co było nam dane ujrzeć, napawa sporym optymizmem.

Historia zaczyna się wymuszonym powrotem tandemu z wakacji. Zwabieni przez nieznaną niewiastę odkrywają zaginioną rasę „Technomites" i dają się wciągnąć w plot zdarzeń i nowych przygód. Nie brzmi to może jak scenariusz stulecia, ale fabule gier z tej serii nigdy nie można było zarzucić braku klimatu i ciętego poczucia humoru. W Size Matters nie może być inaczej.

Pierwsze, co rzuca się w oczy, to płynność animacji. Jeśli Daxter był płynny, to R&C jest ultrapłynne. Naturalność i różnorodność ruchów, mimika twarzy większego z bohaterów, jakość tekstur – która to już generacja gier na PSP? Następna, to na pewno. Niestety gigantyczne światy znane z dużej konsoli musiały iść częściowo pod nóż. Gdy nasi bohaterowie docierają na miejsce misji akcja, ukazana jest z dystansu i pokazuje sporą panoramę. Natomiast gdy przejmujemy kontrolę nad poczynaniami Ratcheta, obszar działań niezauważalnie zawęża się i ogranicza do dość szerokich pasm. Nie jest to zdecydowanie ścieżka znana z Crasha na PS one, ale zauważyć można też, że nie udało się osiągnąć poziomu z oryginału. Najwyraźniej developerzy musieli pójść na kompromis.

POTĘŻNY ARSENAŁ OD ZAWSZE STANOWIŁ JEDEN Z NAJWAŻNIEJSZYCH ATUTÓW SERII. NIE INACZEJ BĘDZIE TYM RAZEM

Rozgrywka ma się specjalnie nie różnić od uwielbianej pierwszej części przygód, powrócić mają również sekcje grywalne dla „kolegi z pleców". Możemy spodziewać się znanych broni i gadżetów, ale autorzy zapowiadają nowe, autorskie zabawki. Pamiętać bowiem należy, że potężny arsenał od zawsze stanowił jeden z najważniejszych atutów serii. W tej odsłonie dodatkowo dojdzie możliwość dowolnej ingerencji w wygląd i parametry zbroi. Wszystko to, by pomóc nam przebić się przez tereny wprost zalane przeciwnikami. Nie zabraknie też oczywiście pojedynków z bossami.

Jakby dobrych wieści było mało, wisienką na torcie mają być pojazdy i, co za tym idzie, misje jeżdżone. Do tego dwóch lub czterech znajomych będzie mogło zasiąść razem i zawalczyć w dość standardowych trybach nie tylko przez Wi-Fi, ale również przez internet. Dobrych, doskonale wykonanych zręcznościówek nigdy za wiele, a te z najwyższej półki, mimo że brane mogą być za odgrzewane kotlety, smakują na przenośnym sprzęcie całkiem nieźle. O walorach tej produkcji przekonamy się jednak dopiero wiosną. ■■

W PRODUKCJI

NAJNOWSZE PROJEKTY NA PSP ODKRYTE PRZED ŚWIATEM

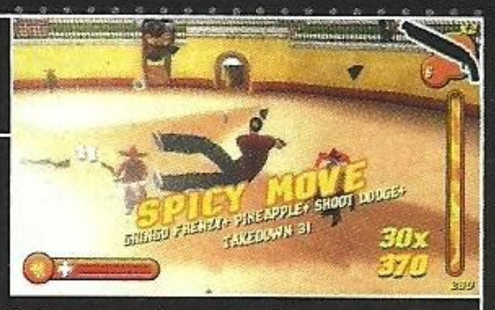
JEANNE D'ARC

Dobrych, mangowych strategii nigdy za wiele – to wie byle dziecko. Widzą to również panowie z Level 5 – twórcy m.in. serii Dragon Quest. Zabrali się więc do pracy i oto naszym oczom ukazała się ich nowa produkcja – Jeanne D'arc. Niestety, do tej pory wszystko, co pokazane zostało z gry, jest po japońsku, więc o fabule słowa nie możemy powiedzieć. Sama postać głównej bohaterki bazuje oczywiście na historycznej Joannie – walecznej nastolatce z czasów Wojny Stuletniej (Francja – Anglia, XIV-XV wiek) która swymi czynami zasłużyła na stos, a dopiero prawie 500 lat później na świętość. Śliczna, rysowana grafika, system walki podobny do tego z FF: Tactics, skomplikowany rozwój postaci i multum statystyk – dobre turówki na PSP to rzadkość – tym bardziej czekamy z niecierpliwością. Data premiery w zrozumiałym języku pozostaje, niestety, nieznana.

VALHALLA KNIGHTS

Już dość gadania, że Japonia ma lepiej. Albo jednak jeszcze nie – oto kolejny tego dowód. Od końca sierpnia gracze stamtąd cieszyć się mogą grą Valhalla Knights. Klasyczny jRPG z udanym systemem walki i elementami skradanki (!) – tak oto brzmi najkrótszy opis VK. Dodać należy, że na swej drodze spotkamy dziesięć postaci do zwerbowania. Walki przyjdzie toczyć nam w czasie rzeczywistym wykorzystując również zmysł taktyczny. Klimatyczny RPG – oby szybko dotarł do Europy.

CHILI CON CARNE



Ta produkcja to, w zamyśle twórców, dopracowana konwersja zeszłorocznego hitu z dużych platform – gry Total Overdose. Na ekranie zawojuje ten sam amigo, zaczaruje nas swym rozbudowanym systemem ewolucji (oczywiście z nieodzownym zwolnieniem czasu) i zwiedzi znane już lokacje w wymyślonym mieście. Pierwowzór to bardzo dynamiczna akcja i kombosy składane z ofiar, na PSP oczekujemy tego samego. Tytuł zaatakuje w drugim kwartale przyszłego roku, ariba!

PARAPPA THE RAPPER

Gry muzyczne to teraz żadna nowość: maty, kamerki, mikrofony – istny przepych zapanował w tej dziedzinie. A wszystko zaczęło się dawno temu na PlayStation wraz z grą Parappa The Rapper. Jako że PSP czasami traktowana jest jak patelnia (odgrzewa się na niej sporo starszych gierek) i tym razem podgrzeje już lekko obślizgły kawałek pysznego swego czasu mięcha. Zasady są proste – najpierw przeciwnik rapuje swój tekst, następnie my, wykazując się świetnym wyczuciem czasu, rozwalamy go swoimi rymami. Wszystko oparte o banalną zasadę: przycisk w dobrym momencie utoruje nam drogę do zwycięstwa. Oprawa to rysowane, wymyślne postaci (pan Cebula) i świetne, rapowe kawałki. Grafika została odświeżona i przystosowana do szerokiego ekranu PSP. Gorącym dodatkiem będzie z pewnością tryb multi – czterech raperów zmierzy się ze sobą w przyszłym roku.

PLAYSTATION 2 PSP XBOX XBOX 360 GAMECUBE GBA NINTENDO DS

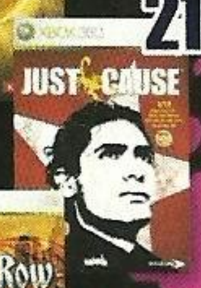
KONSOLE / GRY / AKCESORIA / SKUP / SPRZEDAŻ / WYMIANA / SERWIS / RATY

PON. PT. 11-19 SOB. 10-14 AL.NIEPODLEGŁOŚCI 177 02-555 WARSZAWA TEL /FAX (022) 498 99 93 KOM. 0 503 624 692

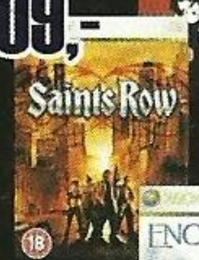
ZAWODOWO SPEŁNIAMY MARZENIA

tel.

219,-



209,-



249,-

209,-

229,-

129,-

219,-

209,-

179,-

159,-

189,-

tel.

179,-

159,-

179,-

tel.

179,-

169,-

99,-

179,-

159,-

199,-

tel.

...no, przynajmniej te niektóre

XBOX 360 PREMIUM
1649,-

XBOX
OD 399,-

PSP BASE
PACK 729,-

PS2 SLIM
529,-

MAD GAMES
COOLTOWY SKLEP KONSOLOWY

www.madgames.pl

GAMECUBE
OD 199,-

GBA BRIGHTER
399,-

NDS LITE
599,-

PEŁNA OFERTA NA WWW LUB PRZEZ TELEFON

PLATYNA po 59,-

TUROK

PS3 | XBOX 360 POWRÓT Z HUKIEM CZY ZDEPTANIE KULTU? RACZEJ TO PIERWSZE

Podobno dinozaury wyginęły. Ale to tylko niepotwierdzone pogłoski. Według twórców najnowszego Turoka nawet w dalekiej przyszłości znajdą się zakątki we Wszechświecie, gdzie spotkać będziemy mogli takich milusińskich, jak Velociraptor, Allozaurus, czy znany wszystkim T-Rex. Seria narodziła się na konsoli N64 w połowie ubiegłego dziesięciolecia, ale po przejściu na konsole następnej generacji zaliczyła taki spadek formy, że wielu fanów odwróciło się od niej i z niechęcią spoglądało na zapowiedzi kolejnej części. Na tegorocznej wystawie E3 za zamkniętymi drzwiami szczęśliwcy oglądać mogli wczesną wersję następnej generacji Turoka. Szczęśliwcy?

Seria wraca do korzeni, nadzieje fanów są wielkie, a screeny obiecujące. Gra przestawić ma ciekawą historię, co nie jest często spotykane wśród strzelanek fpp, a większą dynamikę ma zapewnić brak podziału na misje. Nowa fabuła opowiada historię Josepha Turoka – swego czasu komandosa Black Ops, wcielonego do specjalnego oddziału ścigającego byłego mentora Józka, który zszedł był na złą drogę, a to nigdy nie kończy się dobrze. Zwłaszcza w grach. W trakcie pościgu transporter oddziału zostaje zestrzelony, a ekipa ląduje na nieznanej planecie. Głównym konfliktem na niej są starcia między oddziałami ludzi. Ale to nie wszystko – tutaj właśnie pojawia się kwestia dinozaurów. Wyobraźmy sobie, że w trakcie jatki w szeregi wroga (lub nasze) wbija się wielki Tyranozaurus. Może to przesądzić o losach starcia, jeśli tylko rozegramy taką sytuację z głową. Podobne akcje mają stanowić o sile tytułu. W całości liczone mają one być w czasie rzeczywistym i generowane na bieżąco; brak skryptów pozwoli cieszyć się grą za każdym razem, gdy do niej zasiądziemy. Możliwe stanie się manipulowanie światem zwierząt tak, by pomagał nam w osiągnięciu celu. Zakradnięcie się za oddziały wroga i sprowokowanie stamtąd dzikiego rajdu T-Rexa w kierunku ich szeregów powinno być flagowym posunięciem taktycznym. Będzie gorąco i niemonotonnie, mimo że autorzy zapowiadają klasycznego FPSa.

Unreal Engine (już z numerkiem 3) to technologia, która napędzi chyba nawet nowego Pac-Mana... Na pewno spora część nadchodzących gier akcji śmigać będzie na niej. Developer skorzystał z dobrodziejstw tego silnika, ogłasza jednak, że mocno go przerobił i dostosował do potrzeb swojej gry. Świat przedstawiony ma żyć własnym życiem, flora i fauna, gra świateł, tekstury i płynność animacji sprawiać wrażenie możliwie efektownych. Już na prezentowanych filmikach i we wczesnej wersji gry grafika robiła dobre wrażenie.

Do zwycięstwa przybliży nas raczej standardowy arsenał. Nie zabraknie jednak najbardziej charakterystycznych jego elementów. Nóż i łuk to gadżety, których nie może zabraknąć żadnemu szanującemu się Indianinowi (to właśnie z tej grupy etnicznej wywodzi się tradycyjnie już główny bohater). Przy zabójstwie nożem kamera „wychodzi" z głowy i ukazuje postać w całej okazałości – patent świetnie się sprawował w Chronicles of Riddick. Poza tymi narzędziami pobawimy się bardziej standardowymi spluwami – shotgun, karabin czy wyrzutnia rakiet – bez tego nie może obyć się żaden porządny FPS.

Do premiery zostało jeszcze sporo czasu – gra zapowiedziana jest na początek przyszłego roku. Autorzy mają zatem możliwość, by dopracować swoją produkcję, odbudować dobre imię serii i zdobyć nowych fanów. Tematyka dinozaurów wciąż ma wielki potencjał. I takiej wielkości są również nasze oczekiwania. ■■

INFO
DEVELOPER: PROPAGANDA
WYDAWCA: BUENA VISTA
TERMIN: 2007

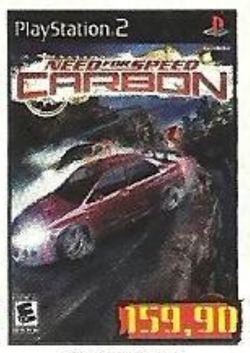
PAMIĘTACIE JESZCZE CEREBRAL BORE?

Indianin Turok rozpoczął rzeź dinozaurów jeszcze na Nintendo 64 w roku 1997. Gra nosiła tytuł Turok: Dinosaur Hunter i wymiatała nieprzeciętnie grafiką oraz grywalnością. Druga część, znana jako Turok 2: Seeds of Evil, była jeszcze lepsza, a w pamięci graczy zapisała się bronią o nazwie Cerebral Bore – wystrzeliwanym wiertłem wwiercającym się w fontannach krwi w mózgoczaszki przeciwników. Smacznego. Mamy nadzieję, że w Turoku na next-geny nowi autorzy (poprzedni wydawca, firma Acclaim, zbankrutował w roku 2004) popiszą się równie chorą pomysłowością, jak starzy przy wymyślaniu mózgowiertła.

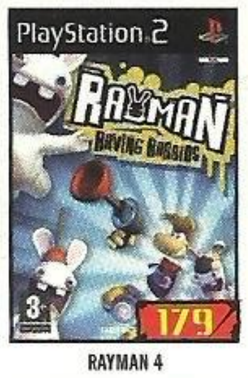
KUPUJ GRAJ WYMIENIAJ

PLAYSTATION 2

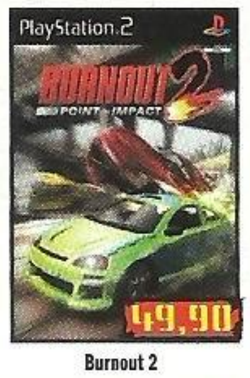
Formula 1 2006



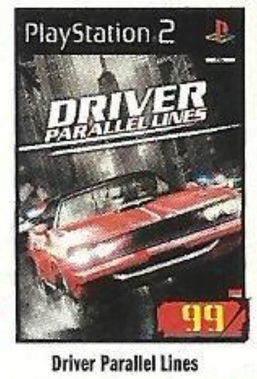
Need For Speed Carbon Own The City



RAYMAN 4

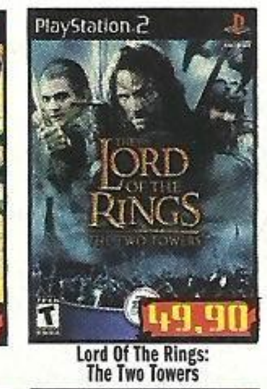


Burnout 2

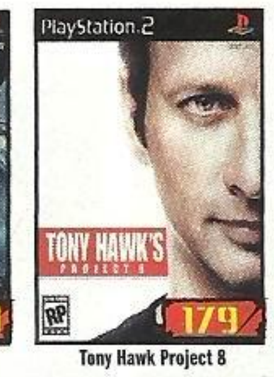


Driver Parallel Lines

Pro Evolution Soccer 6 PL



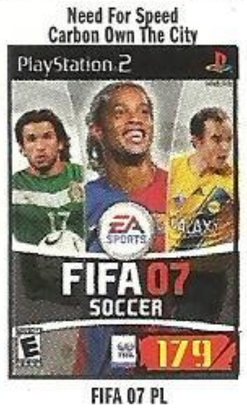
Lord Of The Rings: The Two Towers



Tony Hawk Project 8

Lego Star Wars II: The Orginal Trilogy

Forbidden Siren 2

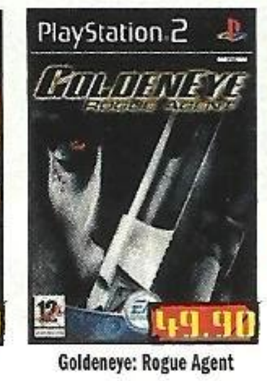


FIFA 07 PL

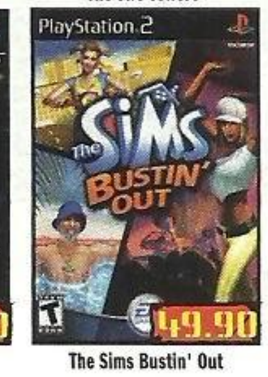
Hitman Blood Money

WARHAMMER 40000 Fire Warrior

Lord Of The Rings: Return Of The King

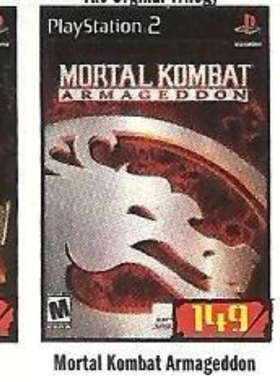


Goldeneye: Rogue Agent



The Sims Bustin' Out

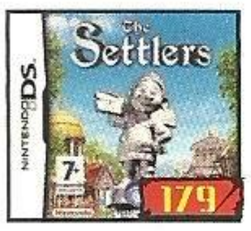
Pirates of the Carribean Legend of Jack Sparrow

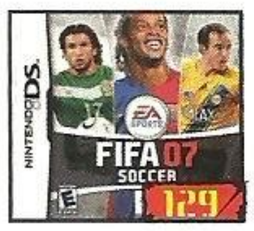


Mortal Kombat Armageddon

24 The Game PL 199,00
Ace Combat Balkan War 179,00
Area 51 129,00
Battlefield 2 Modern Combat . . . 69,90
Bond 007: Everything Or Nothing 69,90
Burnout 2 49,90
Burnout 3: Takedown 69,90
Burnout Revenge 179,00
Buzz plus buzzery PL 199,00
Call of Duty: Finest Hour 69,90
Cold Fear 79,00
Death by Degrees 139,00
Disney Extreme Skate Adventure . . 69,90
Dragon Ball Z Tenkaichi 169,00
Driv3r 99,00
Driver Parallel Lines 99,00
Enter the Matrix 99,00
EyeToy 3 69,00
F1 2005 69,00
FIFA 07 179,00
FIFA 2004 69,90
Fifa 2005 69,90
Fifa Street 69,90
Final Fantasy X 69,00
FINAL FANTASY X2 69,90
Forbidden Siren 2 139,00
Formula 1 2003 49,00
Formula 1 2006 199,00
From Russia With Love 69,90
God of War 69,00
Goldeneye: Rogue Agent 49,90
Gran Turismo 3 69,00
Gran Turismo 4 69,00
Grand Prix Challenge 69,90
Hack (2DVD) 189,00
Harry Potter i Czara Ognia 179,00
Harry Potter i Kamień Filozoficzny. 69,90
Harry Potter i Komnata Tajemnic 69,90
Harry Potter i Więzień Azkabanu . . 69,90
Harry Potter Quidditch 49,90
Hitman Blood Money 159,00
Jak 3 69,00
Jak X 69,00
Lego Star Wars II: The Orginal Trilogy 179,00
Lord Of The Rings: Return Of The King 49,90
Lord Of The Rings: The Third Age 69,90
Lord Of The Rings: The Two Towers 49,90
Marvel Ultimate Alliance 179,00
Medal Of Honor: Frontline 69,90
Medal Of Honor: Rising Sun 69,90
Medal Of Honor: Wojna w Europie 69,90
Midway'S Arcade Treasures 1 . . . 69,90
Midway'S Arcade Treasures 3 69,90
Mortal Kombat Armageddon 149,00
Mortal Kombat Deception 69,90
Need For Speed Carbon Own The City 159,90
Need For Speed Most Wanted . . . 139,00
Need For Speed Underground . . . 69,90
Need For Speed Underground 2 . 69,90
Pirates of the Carribean Legend of Jack Sparrow 149,00
Pro Evolution Soccer 6 PL. 165,00
Rampage: Total Destruction 69,90
Ratchet 3 69,00
Ratchet Gladiator 69,00
RAYMAN 4 179,00
Richard Burns Rally 69,90
Shadow of the colosus 189,00
Shark Tale (Rybki z ferajny) 119,90
Shinobido 199,00
Shrek 2 - 69,90
Shrek: Super Slam 119,90
SingStar 80 PL 149,00
SingStar Rocks plus mikrofony . . 199,00
Sled Storm 49,00
Sonic Riders 159,00
Soul Calibur 3 69,00
Spider-Man 2 69,90
Spider-Man The Movie 69,90
Ssx 3 69,90
SSX On tour 129
Star Wars: Battlefront 2 99,00
Star Wars: Episode III Revenge of Sith 99,00
Stuart Little 39,00
Syberia 2 79,00
Tekken 5 69,00
The Da Vinci Code 129,00
The God father PL 139,00
The Sims 69,90
The Sims 2 69,90
The Sims Bustin' Out 49,90
The Urbz: Sims In The City 69,90
Tiger Woods PGA Tour 2004 . . . 69,90
Tiger Woods Pga Tour 2005 69,90
Tom Clancy Rainboi Six Lockdown 139,00
Tom Clancy Splinter Cell Chaos Theory 119,00
Tony Hawk Project 8 179,00
Tony Hawk's 4 69,90
Tony Hawk's American Wasteland 119,90
Tony Hawk's Underground 69,90
Tony Hawk's Underground 2 . . . 69,90
Tourist Trophy 199,00
True Crime Streets of LA - 69,90
Ty The Tasmanian Tiger 2: Bush Rescue 69,90
Ultimate Spiderman 119,90
X-Men Legends 119,90
X-Men Legends II: Rise of Apocalypse 119,90

NINTENDO DS



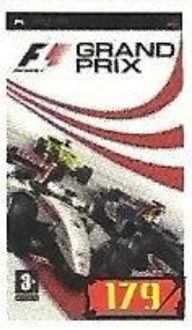


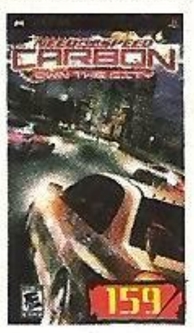
Advance Wars Dual Strike 169,00
Animal Crossing 159,00
Another Code 159,00
Big Brain Academy 139,00
Burnout Legends 129,00
Castlevania 169,00
Dalmatyńczyki i przyjaciele 179,00
Fifa 06 129,00
FIFA 07 129,00
Fifa Street 2 149,00
Goldeneye: Rogue Agent 129,00
Harry Potter i Czara Ognia 129,00
Harvest Moon 169,00
Lego Star Wars II: The Orginal Trilogy 169,00
Mario and Luigi partners in Time. 169,00
Mario Hoops 179,00
Mario Kart 169,00
Mario vs Donkey Kong 2 179,00
Marvel Nemesis: Rise Of The Imperfects 129,00
Meteos 169,00
Mistrzostwa Swiata FIFA 2006 . . . 89,00
Need For Speed Carbon Own The City 129,00
Need For Speed Most Wanted . . . 129,00
New Super Mario Bros 159,90
Phoenix Wright 169,00
Pokemon Dash 169,00
Pokemon Link 169,00
Pokemon Mystery Dungeon: Blue Rescue Team 179,00
Polarium 99,00
Resident Evil Deadly Silence 169,00
Ridge Racer 169,00
Settlers 179,00
The Sims 2 129,00
The Sims 2 Zwierzaki 129,00
Tiger Woods Pga Tour 129,00
Trauma Center Under the Knife . . 189,00
Vietifull Joe 129,00
Yoshi Touch and go 159,00

PSP

Need For Speed Carbon Own The City 159,00
Need For Speed Most Wanted . . . 139,00
Need For Speed Underground . . . 69,90
Need For Speed Underground 2 . 69,90
Pirates of the Carribean Legend of Jack Sparrow 149,00
Pro Evolution Soccer 6 PL. 165,00
Rampage: Total Destruction 69,90
Ratchet 3 69,00
Ratchet Gladiator 69,00
RAYMAN 4 179,00
Richard Burns Rally 69,90
Shadow of the colosus 189,00
Shark Tale (Rybki z ferajny) 119,90
Shinobido 199,00
Shrek 2 - 69,90
Shrek: Super Slam 119,90
SingStar 80 PL 149,00
SingStar Rocks plus mikrofony . . 199,00
Sled Storm 49,00
Sonic Riders 159,00
Soul Calibur 3 69,00
Spider-Man 2 69,90
Spider-Man The Movie 69,90
Ssx 3 69,90
SSX On tour 129
Star Wars: Battlefront 2 99,00
Star Wars: Episode III Revenge of Sith 99,00
Stuart Little 39,00
Syberia 2 79,00
Tekken 5 69,00
The Da Vinci Code 129,00
The God father PL 139,00
The Sims 69,90
The Sims 2 69,90
The Sims Bustin' Out 49,90
The Urbz: Sims In The City 69,90
Tiger Woods PGA Tour 2004 . . . 69,90
Tiger Woods Pga Tour 2005 69,90
Tom Clancy Rainboi Six Lockdown 139,00
Tom Clancy Splinter Cell Chaos Theory 119,00
Tony Hawk Project 8 179,00
Tony Hawk's 4 69,90
Tony Hawk's American Wasteland 119,90
Tony Hawk's Underground 69,90
Tony Hawk's Underground 2 . . . 69,90
Tourist Trophy 199,00
True Crime Streets of LA - 69,90
Ty The Tasmanian Tiger 2: Bush Rescue 69,90
Ultimate Spiderman 119,90
X-Men Legends 119,90
X-Men Legends II: Rise of Apocalypse 119,90

PSP





Ape Academy 2 179
B-Boy 179
Burnout Legends 89,00
Daxter 179,00
Dead To Rights: Reckoning 169,00
Def Jam Fight For NY: The Takeover . 169,00
EA Replay 89,00
Everybody's Golf 89,00
F1 Grand Prix 89,00
F1 Grand Prix 06 179,00
FIFA 07 169,00
Fifa Street 2 169,00
Fight Night 169,00
From Russia With Love 169,00
Gangs of London 179,00
Harry Potter i Czara Ognia 169,00
Key of Heaven 179,00
Lego Star Wars II: The Orginal Trilogy 169,00
lemmings 179,00
Loco Roco 179,00
Lord Of The Rings: Tactics 89,00
Marvel Nemesis: Rise Of The Imperfects 169,00
Marvel Ultimate Alliance 179
Me & My Katamari 169
Medal Of Honor Heroes 169
Medievil 89
Midway'S Arcade Treasures: Extended Play 169
Mistrzostwa Swiata FIFA 2006. 89
Mortal Kombat Deception: Unchained . . 169
MYST 169
Nascar 07 169
NBA Ballers: Rebound 169
NBA Live 06 129
NBA Live 07 169
NBA Street Showdown 169
Need For Speed Carbon Own The City 159,00
Need For Speed Most Wanted 5-1-0 169,00
Need For Speed Underground Rivals 169,00
NHL 07 169,00
Over the Hedge Holiday 139,90
Pacman World 3 169,00
Passport to Prague 119,00
Pursuit Force 89,00
Ridge Racer 89,00
Ridge Racer 2 179,00
Shrek Smash'n'Crash Racing 119
Socom 179
Spiderman the Movie 2 - 89
SSX On Tour 169
Star Wars Battlefront II - 99
Syphon Filter Dark Mirror 179
Tekken dark Ressurection 179
The Godfather The Game 169
The Sims 2 169
Tiger Woods Pga Tour 07 169
Tony Hawk Project 8 179
Tony Hawk's Underground Remix 89
Untold Legends - 89
Wipeout Pure 89
WRC 89
X Men Legends II Rise of Apocalypse . 119,9

KONSOLE

Nintendo DS. lite konsola czarna 619
Nintendo DS. lite konsola biała 619
Playstation 2 Fajny Pak (+8 MB +3xDVD z grami)
Gwarancja 12 miesiecy w autoryzowanych serwisach Sony w całej Polsce 529
Playstation 2 Driver Pak (+8 MB +Driver Parallel Lines +2xDVD z grami)
Gwarancja 12 miesiecy w autoryzowanych serwisach Sony w całej Polsce 599
Nintendo Wii konsola + zestaw gier Sports 999
Oryginalna karta pamięci Sony 8 MB 69,99
Oryginalna joypad Dual Shock Sony 99
Dodatkowy rysik do DS. 1 szt. 10
PSP konsola czarna + 1 GB Memory Stick Sony 929
PSP konsola biała + 1 GB Memory Stick Sony) 929
PSP konsola czarna + 2 GB Memory Stick Sony 1077
PSP konsola biała + 2 GB Memory Stick Sony) 1077
PSP konsola czarna zestaw podstawowy base pack 777
PSP konsola biała zestaw podstawowy base pack 777
PSP karta pamięci Sony Memory Stick Pro Duo 1GB 189
PSP karta pamięci Sony Memory Stick Pro Duo 2GB 349

PS ONE

Masz problem z płytą? Przeskakuje? Może już nie czyta tak jak dawniej? Mamy najlepsze na świecie lekarstwo. Regeneracja płyt CD, CDR, CDRW, MiniCD, DVD, DVDR, DVDRW

12 zł za sztukę a już przy 5 płytach nie liczymy kosztów wysyłki. Dla sklepów i stałych Klientów atrakcyjne rabaty. Zapraszamy.

KGW

Kupuj Graj Wymieniaj

Jeśli znudziła się gra daj szansę zagrać w nią innym
Przyjmujemy gry używane w rozliczeniu zakupu gier nowych i używanych
Warunki: gra w języku angielskim lub polskim, oryginał, działająca, kompletna i zainteresowanie z naszej strony
Stare na nowe, stare na stare, u nas wszystko jest możliwe!

SERWIS Masz problem z GBA, SP, DS., DS. lite, GC czy Wii? Oficjalny Autoryzowany Ogólnopolski Serwis konsol NINTENDO to teraz EXE !!!
Jeśli możemy w czymś pomóc to zapraszamy! Naprawiamy sprzęt Nintendo w ramach gwarancji Lukas Toys jak i po gwarancji serwis@exe.com.pl

GALAKTYKA EXE

Super Odlotowy Sklep Firmowy Galaktyka EXE - zapraszamy także w weekendy (do godz.21)

Galaktyka EXE - PARK HANDLOWY BIELANY, ul. Czekoladowa 9/260, Bielany Wrocławskie.
Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA

www.fajny.pl

Skorzystaj z naszego nowego sklepu internetowego: WWW.FAJNY.PL

JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

DZWOŃ:	DZWOŃ:	PISZ na adres:	INTERNET:	BIURO HANDLOWE sprzedaż hurtowa:
od godz. 8 do 16 0-71 353 7002 FAKSUJ: 0-71 353 7010	od godz. 10 do 21 !!! 0-71 311 03 58 0 601 73 2888	EXE ul. Kolista 8 54-152 Wrocław	www.fajny.pl www.exe.com.pl exe@exe.com.pl	EXE ul. Kolista 8 54-152 Wrocław

**konsola z ogólnopolską gwarancją SONY Poland. NASZE CENY dotyczą nowych, oryginalnych i nieużywanych produktów.
NASZA OFERTA to gry wyłącznie w wersjach ANGIELSKICH. NASZE CENY zawierają podatek VAT. KOSZTY WYSYŁKI + 9,95 zł. PRIORYTET +11,95 zł.**

ZAPRASZAMY DO WSPÓŁPRACY ODBIORCÓW HURTOWYCH ORAZ SKLEPY

www.fajny.pl

15 LAT

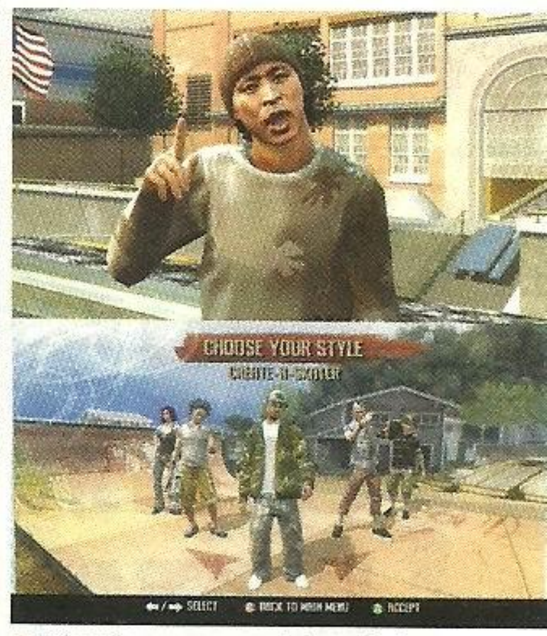
EXE DAK

N(E)O COMMENTS
JAK XEROX ZMIENIŁ ŚWIAT

MARCELLUS

Jakiś czas temu głośno było o tym, że jedna z naszych partii politycznych „podpatrzyła" spot reklamowy z kampanii Reagana sprzed jakichś dwudziestu kilku lat, potem w kampanii innej znaleziono z kolei filmik łudząco przypominający ten z kampanii prezydenta Busha czy innego Clintona (postępowe chłopaki, przynajmniej nowszy...). Była z tego niewielka chryja, ale ogólnie nikt się za bardzo nie przejął, zgodnie z zasadą, że w wszystko już było, teraz jest już tylko mniej lub bardziej twórcze przetwarzanie, tak zwany, modny swego czasu, postmodernizm. No ale są przecież granice, prawda? Może sobie Sapkowski w Wiedźmina wplatać elementy mitów arturiańskich i bajek braci Grimm, ale co wolno wojewodzie... Ale, ale, my tu o grach mamy – u „nas" też się dzieje, co trochę ktoś kogoś oskarża o plagiat tego czy owego pomysłu. Tak było z Sony kontra Immersion w słynnej sprawie o Dual Shocka i to, czy wibracje nie kolidują przypadkiem z opatentowanym przez tę mniej znaną firmę „force feedbackiem", a zakończoną porażką japońskiego giganta, usunięciem wibracji z SIXAXISa, jak nazwano pada do PS3, i jakimś gigantycznym odszkodowaniem, którego Sony zresztą nie chce zapłacić. Ale pewnie będzie musiało. A Sony przecież równie „sprytnie", co bezczelnie, zerżnęło patent z Wiilota i umieściło czujniki ruchu we wspomnianym już SIXAXISie, oczywiście mając na wszystko papierki i zarzekając się, jak ostatnio nasi politycy teczkowi, że chcieli powiedzieć wcześniej, a w zasadzie to już mieli dawno wszystko ujawnić, ale zapomniało im się.

Ogólnie jest w branży naszej ulubionej tak, że jak czegoś nie opatentujesz, to możesz się spodziewać, że w grze konkurencji znajdziesz swój pomysł, często jeszcze przed premierą własnego produktu, bo ktoś tam gdzieś puścił nieopatrznie parę z ust, czy zwyczajnie pochwalił się, że wpadł na taki oto fajny koncept. Czasami plagiat taki ukryty jest za jakąś zasłoną dymną, czasami wprost przeciwnie – kluje po oczach. Żeby daleko nie szukać – w NFS: Carbon rozgrywane są wyścigi na zasadach niezwykle podobnych do stareńkiego Tokyo Xtreme Racer, a o podobieństwach obu NFS: Undergroundów do trzech Midnight Clubów i vice versa, to nawet nie ma co wspominać, ślepy zauważy. Czy to ładnie? Jasne że nie, czasami jest to jednak najwyraźniej nieodzowne. Zwłaszcza, gdy ma się za mało mocy twórczych lub po prostu chce się być szybszym – przecież kto pierwszy, ten lepszy. Tyle że ta „złota myśl" tylko w ustach kogoś takiego jak baron de Coubertin nie straciłaby szlachetnego wydźwięku i nie zostałaby zeszmacona, bo odnosiłaby się wyłącznie do sportowej rywalizacji, a koło niej dumnie stałoby mocno ostatnio sponiewierane i strywializowane fair play. Wprawdzie inna, nieźle w wypadku gier wyświechtana maksyma głosi: „jak już ściągać, to od najlepszych", ale niesmak pozostaje. I tego się trzymajmy. ■■



■ Prezentowane screenshoty pochodzą z wersji na PlayStation 3, ale gra na Xboksie 360 wygląda podobnie. Screenów z obecnej generacji nie ma...

Tony Hawk's Project 8

PS2 | XBOX | PSP | NDS | PS3 | XBOX 360 **SZCZĘŚLIWA ÓSEMKA JASTRZĘBIA**

Według niektórych źródeł pierwsza deska na kółkach powstała jeszcze w erze kamienia łupanego. Już w tak zamierzchłych czasach adrenalinę pompowano w żyły różnymi sposobami. Liana zaczepiona do mamuta, kość na jej końcu i jaskiniowiec na deskorolce. Następnie tzw. animator strzelał mamutowi z procy w... OK, dość tych domysłów – oto historia tego urządzenia na konsolach.

Jakieś 8 lat temu na konsoli PS one (zwanej wtedy po prostu PlayStation) bardzo udany debiut zaliczyła gra pt. „Tony Hawk Pro Skater". Zbierała wysokie oceny od recenzentów i bardzo podobała się graczom. Później przyszedł czas na część drugą, trzecią i tak aż do zmiany konwencji, dodania różnego ustrojstwa i wymyślenia podtytułu „Underground". Wierni fani kupowali co rok kolejną część, mniej zatwardzieli gracze narzekali na kosmetyczne zmiany i taśmowy charakter serii. Wraz z pojawieniem się kolejnej generacji sprzętu przyszedł czas na poważne zmiany.

Jak nie trudno się domyśleć, oto przed nami już ósma odsłona cyrku zwanego najlepszą grą o sportach ekstremalnych (obok SSXa). Grę zapowiedziano na niemal każdy sprzęt wyświetlający grafikę – to wciąż bardzo gorąca licencja. Tutaj przybliżymy Wam wersję na PS3 i X360. O tym, że wyjdzie też na PS2 i Xboxa wiadomo od dawna, oby tak się stało. PSP również dostanie swoją edycję, a DS i GBA nie będą gorsze.

Pierwsze, co rzuca się w oczy, to oczywiście dopracowana, wyśmienita grafika. Od nowa napisano silnik liczący fizykę zawodnika i całego otoczenia. Nareszcie nieudane ewolucje zawsze kończyć się będą inną animacją. W nasze ręce (pod nasze kółka?) oddano jedno wielkie miasto, bez żadnych ściem w postaci tuneli i teleportów. Jeśli chcemy dostać się w dane miejsce, możemy zejść z dechy i przejść się. Po drodze na pewno zatrzymamy się nie raz, by docenić kunszt grafików – metropolia zaprojektowana jest z polotem, wygląda naprawdę ślicznie, a miejsc do czesania trików nie brakuje. Wspomniana animacja jest bardzo naturalna, zadbano o gestykulację i mimikę, triki wyglądają jeszcze bardziej wiarygodnie. Wciśnięcie obu analogów spowolni czas i umożliwi kontrolę stóp za pomocą gałek i dowolne tworzenie trików – efektowny filtr, zniekształcenie dźwięku – wygląda to doskonale.

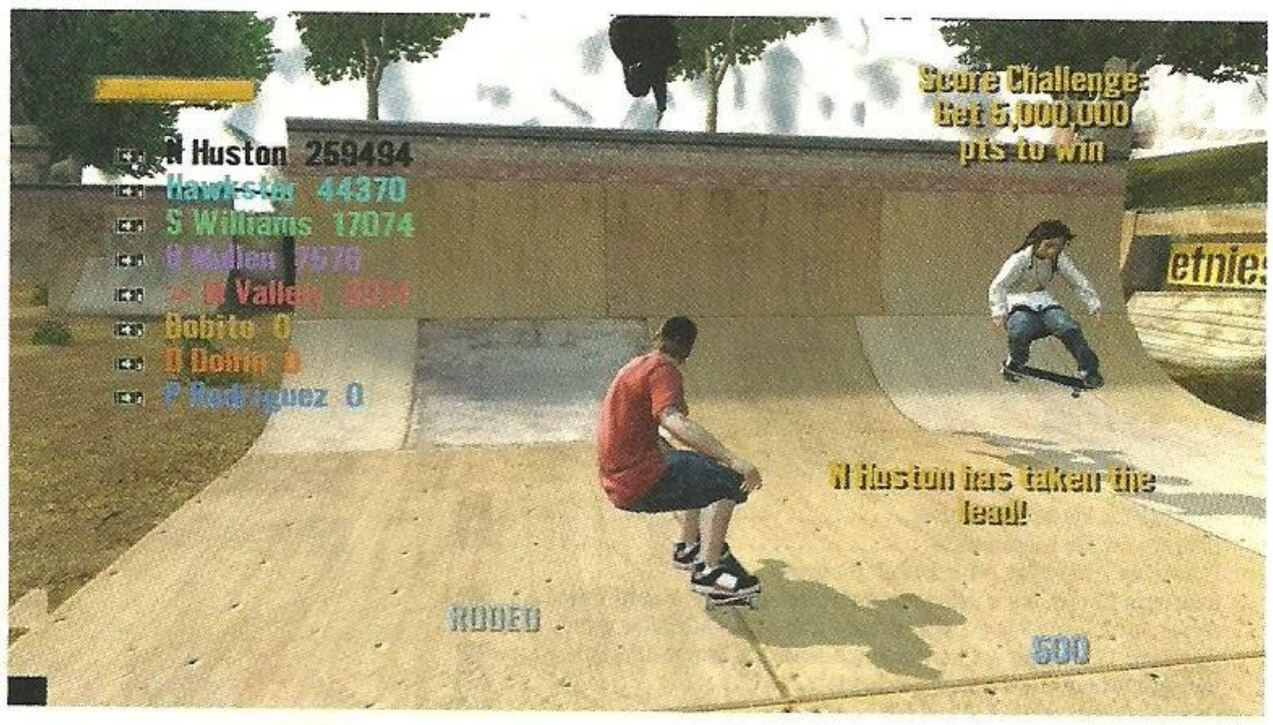
O stronę audio martwić się nie należy – seria słynie ze świetnych, zróżnicowanych soundtracków i sugestywnych efektów, czy to łamania gnatów, czy odgłosów tarcia dechą o rurki i murki.

Co z trybami zabawy? Na szczęście zrezygnowano ze średnio ciekawego pomysłu osadzania nas w roli jakiegoś żółtodzioba i otoczki z Jackassa. Wszystko to na rzecz bardziej profesjonalnej jazdy, dojrzałego klimatu i poważnych założeń. Jasne, nie zabraknie zbierania przedmiotów typu kaseta video i literki S-K-A-T-E, ale znikną akcje z podpalaniem czegoś, zrzucaniem ofiar z wysokości i innymi, niewybrednymi żartami. Zapowiedziano tryb multi dla kilku graczy na jednej konsoli i, oczywiście, przez internet. Walka na punkty, zawody na najlepszą kombinację ewolucji, berek i inne, znane akcje powrócą, bo sprawdzały się doskonale.

Bardzo jesteśmy ciekawi szczególnie jednej opcji – pełnego wykorzystania sensorów ruchu zamontowanych w Sixaxisie – nowym padzie do PS3. Do tej pory służył on raczej oczywistym celom, takim jak atak wręcz (CoD3), czy sterowanie statkiem powietrznym w Warhawku. Autorzy THP8 poszli znacznie dalej – powierzyli nam tak nowatorski system kontroli, że nawet ten znany z TH: Downhill Jam na Wii może okazać się mało rajcujący. Samo balansowanie padem na boki, by utrzymać równowagę w czasie grindowania i wychylanie go do przodu lub do siebie w trakcie manuali brzmi niemal banalnie. Co powiecie jednak na to, by odpowiednie przerzucania go w dłoniach symulowało zachowanie deskorolki? Na początku oczywiście wymagało to będzie samozaparcia i wprawy. Jeśli jednak nie będziemy chcieli poświęcać czasu na eksperymenty, zawsze będziemy mogli przywrócić klasyczny, bardzo dobry system kontroli przy pomocy wszystkich przycisków pada, obu gałek i krzyżaka. Dla niezdecydowanych – opcja częściowej kontroli wychyleniami.

W skład teamu Neversoft wchodzą jeszcze ludzie, którzy siedzą w nim od samego początku. Z ich słów wynika, że są bardzo podekscytowanie nowym sprzętem. Widać, że seria nareszcie dostaje szansę powrotu na sam szczyt. Ostatnie odsłony nie były złe, ale nudne i odtwórcze. Projekt ósmy uderzy w najbliższy dniach. Edycji na X360 i PS3 wróżymy dobre przyjęcie. ■■

TRUDNO COKOLWIEK POWIEDZIEĆ O WERSJACH NA OBECNĄ GENERACJĘ – POCZEKAJCIE NA RECENZJĘ, BO MOŻE BYĆ RÓŻNIE



newsflash

WOJOWNICY NA PSP
Rockstar raczej po cichu zapowiedział, że na PSP zmierza konwersja ubiegłorocznej, bardzo dobrej gry The Warriors. Co ciekawe, pozycja ma ukazać się już w grudniu.

DOPRACOWANA GALAKTYKA
Level 5 i Sony potwierdzają, że Rogue Galaxy, które zawita do Europy na początku 2007 roku, będzie dopieszczone i wzbogacone w stosunku do japońskiej wersji wydanej późną wiosną. Będą nowe animacje, stroje postaci, bronie, całe obszary do spenetrowania, misje oraz dialogi. Co ciekawe, firmy poinformowały również, że filmiki będą lepszej jakości.

KONAMI NIE PRZESTAJE...
...ciągnąć Suikodena. Kolejna, szósta już część jest w trakcie produkcji. Niestety, japońska firma nie poinformowała czy jeszcze na PS2, czy już na PS3.

NOWE E3 ZAPOWIEDZIANE!
ESA, czyli stowarzyszenie producentów gier podało oficjalne informacje o następcy E3. Wystawa odbędzie się w dniach 11-12 lipca 2007 roku w miasteczku Santa Monica, w stanie Kalifornia. Impreza zostanie rozrzucona po hotelach, będzie mocno kameralna i tylko na zaproszenia. Postaramy się, by nas tam nie zabrakło.

SKŁADANKA I NOWOŚCI UBI
Ubisoft jeszcze przed końcem roku ma zamiar dostarczyć pakiet trzech gier Prince of Persia na PS2, tak, jak zrobiło to wcześniej choćby Konami z Silent Hillem, w cenie jednej gry. Jeśli nie graliście – warto. Druga trójka od Ubi to już pozycje next-genowe – zapowiedziano, że Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 ukaże się do marca 2007 roku. Z kolei Assassin's Creed oraz Brothers in Arms: Hell's Highway ukażą się w przedziale kwiecień 2007 – kwiecień 2008.

GBA SP
359,-
GBA SP BRIGHTER BACKLITE SCREEN
399,-

NINTENDO DS LITE
629,-

PSP VALUE P.
899,-
PSP CERAMIC WHITE
TEL

GAMECUBE OD
250,-

XBOX
639,-

PS2 SLIM
539,-
PRZY ZAKUPIE PS2 KARTA PAMIĘCI TYLKO
65,-

PS2 SLIM
+WRC RALLY E. LUB
+BUZZ PL
599,-

XBOX 360 PREMIUM
1649,-

XBOX 360 PREMIUM
+GRA
1799,-

189,-

tel.

179,-

tel.

169,-

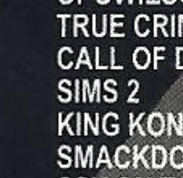
179,-

tel.

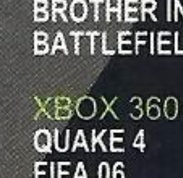
169,-

179,-

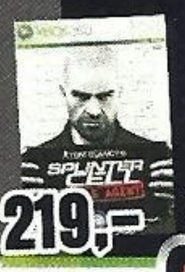
169,-



179,-



tel.



219,-

209,-

tel.

tel.

tel.

tel.

tel.

tel.

77,-

po 75,-

99,-

99,-

119,-

UWAGA! ZMIANA ADRESU:
JANA PAWŁA II 43 A PAWILON 28

ELECTRONICDREAMS
Adres: JANA PAWŁA II 43 A PAWILON 28 01-001 Warszawa
Tel: (022) 636 51 14 Kom: 509 533 693 Serwis: 509 533 679
E-mail: electronicdreams@op.pl
www.electronicdreams.pl

WYSYŁKA W 24h

WYSYŁKA, RATY, HURT, DETAL
PROFESJONALNY SERWIS, DROBNE USTERKI NAPRAWIAMY OD RĘKI
SKUP, SPRZEDAŻ, WYMIANA GIER, ODTWARZACZE MP3
MOŻLIWOŚĆ NEGOCJACJI CEN
PEŁNA OFERTA NA STRONIE WWW I POD NUMERAMI TELEFONU
NAJWIEKSZY WYBÓR GIER I AKCESORII DO WSZYSTKICH KONSOL

ZAPRASZAMY HURTOWYCH ODBIORCÓW Z CAŁEJ POLSKI

tel.

extra cena

akcesoria do XBOX 360

PS2
STAR WARS BATTLEFRONT II
OPOWIESCI Z NARNI PL
TRUE CRIME NEW YORK CITY
CALL OF DUTY 2 BIG RED ONE
SIMS 2
KING KONG
SMACKDOWN VS RAW 2006
SSX ON TOUR
TOTAL OVERDOSE
007 FROM RUSSIA WITH LOVE
THE WARRIORS
BROTHER IN ARMS E. IN BLOOD
BATTLEFIELD M.COMBAT 2

XBOX 360
QUAKE 4
FIFA 06
AMPED 3
NFS: MOST WANTED
CONDEMNED
KAMEO

MOTO GP 2006
NBA 2K6
NHL 2K6
TOP SPIN

XBOX
THE GODFATHER
TOCA 3
NHL 2K6
NBA 2K6
FIGHT NIGHT ROUND 3
TOMB RAIDER LEGENDS
NFS:MOST WANTED
DRIVER PARALLEL LINES
GTA:SAN ANDREAS
HALO 2
FARCRY INSTINCTS
TOP SPIN
CRIMSON SKIES
TIGER WOODS PGA TOUR 2005
SSX 3

DOAX
RALLISPORT CHALLENGE 2
GHOST RECON A. WARFIGHTER
DEAD OR ALIVE 3
BURNOUT REVENGE
DEF JAM FIGHT FOR NY
FORZA MOTORSPORT
SPLINTER CELL CHAOS THEORY
MECHASSAULT 2
BLACK
NBA STREET V3
PROJECT GOTHAM RACING 2
MIDNIGHT CLUB DUB EDITION
HEROES OF THE PACIFIC
FABLE
CONKER L.&RELOADED
MORROWIND
DOOM 3
PANZER DRAGON ORTA
SCRAPLAND
MOH: EUROPEAN ASSAULT

SECOND SIGHT
MOTO GP 3
CALL OF DUTY
TRUE CRIME NEW YORK CITY
GUN
SSX ON TOUR
KING KONG
PRO EVO 4
ODDWORLD: MUNCH ODYSEE
FULL SPECTRUM WARRIOR
INVISIBLE WAR
FLATOUT

PSP
NFS: MOST WANTED
WRC
CRASH TAG TEAM RACING
WIPEOUT PURE
RIDGE RACER
MEDIEVIL
COLIN 2005

F1 GRAND PRIX
FIFA 06
KAO CHALLENGERS
SPIDER MAN 2
KING KONG
PURSUIT FORCE
APE ESCAPE 3
SMACKDOWN VS RAW 06

NINTENDO DS
NFS: MOST WANTED
ANOTHER CODE
SUPER MARIO DS
PAC-PIX
YOSHI TOUCH & GO
RIDGE RACER
BURNOUT LEGENDS
PROJECT RUB
POKEMON DASH
RAYMAN DS

PASJONUJĄCE WIEŚCI O NOWEJ GENERACJI KONSOL

NEXT-GEN NEWS

PLOTKI Z BRANŻY

ZAWIEDZIONE NADZIEJE

Niespecjalnie duża pojemność xboxowego dysku twardego zaczyna doskwierać graczom odkąd z XBL można ściągać dema i trailery nowych gier. Nierzadko ponad gigowe. Rozwiązaniem byłby większy dysk, a nadzieje rozbudziła plotka, że podobno stugigowy egzemplarz został pokazany na konferencji prasowej Microsoftu w Korei. Niestety, szybko zostały one brutalnie rozwiane – zdjęcie zrobione podczas trwania tej imprezy, a wrzucone później do sieci, jest fotomontażem, zaś Microsoft oficjalnie zdementował pogłoski o nowym dysku. Co nas nieco dziwi, bo na pewno by się sprzedał.

Po miesiącu przerwy (choć ciężko tak mówić o TGS i X06, zdominowanych przez konsole nowej generacji) nextgen newsy powracają, ale nie da się ukryć faktu powolnego zbliżania się momentu, gdy wszystkie trzy platformy będą dostępne w sklepach i na równych prawach z pozostałymi zajmą należyte miejsce w N+. Już niedługo powitamy w redakcji drugiego nextgena nazywanego także „different-genem", czyli Nintendo Wii i do marca skupiać będziemy uwagę na nowym plejaku. Teraz jednak zaczynamy od wieści z Japonii, gdzie Microsoft po raz pierwszy odniósł poważny sukces.

SMOK SPRZEDAJE X360

Żółci bracia rzucili się na zestaw Xbox 360 z jrpg Blue Dragon oraz przednim panelem do iXa zaprojektowanym przez Akirę Toriyamę (twórcę Dragon Ball) i pięcioma figurkami postaci z gry. W jeden dzień wyczerpany został limit preorderów, czyli dziesięć tysięcy sztuk, a do tego doszło dodatkowych dziewięćdziesiąt tysięcy sprzedanych konsol, co jak na japoński rynek jest czymś niespotykanym. Do tej pory Microsoft miał problem ze sprzedażą tysiąca sztuk w tydzień.

PES 6 NIE BĘDZIE GORSZY

Europejczyków zapewne bardziej ucieszy pojawienie się w sklepach zestawu X360 w wersji premium z szóstą częścią Pro Evo. Ciekawe jak to będzie wyglądać w Polsce? W końcu fanów PESa jest u nas bardzo dużo i taki zestaw mógłby zachęcić ich do kupna konsoli Microsoftu. Czekamy na informacje.

SONY OBRYWA

Lepsza sprzedaż Xboxa w Japonii wynika nie tylko z uwielbienia tamtejszych graczy dla Akiry Toriyamy i Hironobu Sakaguchiego, ale również z powodu kłopotów Sony z produkcją PS3. Szef brytyjskiego oddziału Microsoftu nie omieszkał rzucić kilku złośliwych uwag na ten temat, po czym dodał, że jego firma skorzysta na potknięciu Kutaragiego i spółki.

VALVE DOBIJA

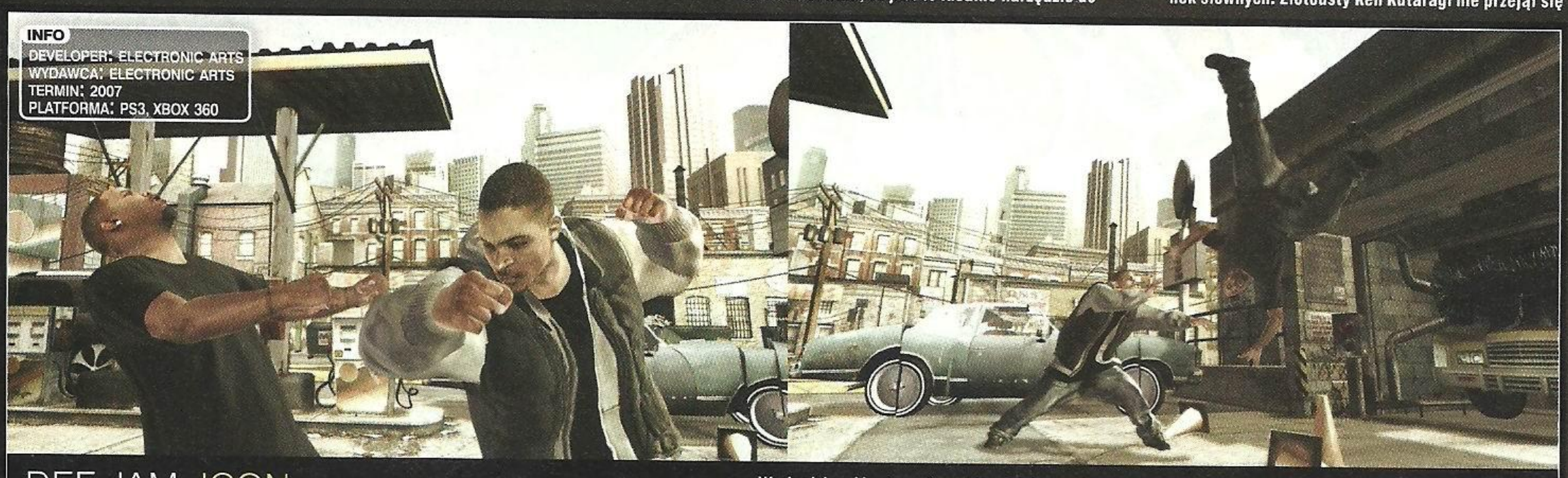
Słowa słowami, ale żeby pokonać Sony trzeba mieć bardzo silne argumenty. Jeden z nich dostarczą twórcy Half-Life 2 – opracowany przez nich silnik Source Engine ma trafić do devkitów X360 podobnie jak to miało miejsce z Unreal Engine 3 i PS3. Szef Valve zachwala, że jest to idealne narzędzie do tworzenia fpsów, strategii czasu rzeczywistego, erpegów i wielu innych gatunków gier. Pozwoli nie tylko skrócić czas produkcji, ale również umożliwi dopieszczenie ich pod kątem grafiki i fizyki.

GEARS OF WAR? HALT!

Valve próbuje zabrać trochę miejsca na rynku zajętym przez Epic, a tymczasem ta druga firma musi sobie poradzić z innymi problemami. Pomimo upływu lat za naszą zachodnią granicą nic się nie zmienia w kwestii podejścia do gier – wczoraj zabraniano tam sprzedaży Mortal Kombat, dzisiaj niemieccy posiadacze Xboxów nie mogą cieszyć się Dead Rising, a jutro „bana" otrzyma Gears of War. Epic nie zamierza wchodzić na tamtejszy rynek, bo nie chce dokonywać żadnej zmiany w grze, a na pewno Niemcy zażyczyliby sobie jakiejś bzdury pokroju zielonej krwi i ograniczeń w opcji zabawy w sieci. Miło czasem uświadomić sobie, że zachodni sąsiedzi wcale nie mają od nas lepiej, prawda?

WE DON'T CARE

Na moment wracamy do tematu przepychanek słownych. Złotousty Ken Kutaragi nie przejął się



INFO
DEVELOPER: ELECTRONIC ARTS
WYDAWCA: ELECTRONIC ARTS
TERMIN: 2007
PLATFORMA: PS3, XBOX 360

DEF JAM: ICON

Electronic Arts. Sequel. Innowacja. Które z tych słów nie pasuje do pozostałych? Wbrew pozorom wszystkie się uzupełniają, czego dowodem jest kolejny Def Jam, wnoszący sporo świeżości do gatunku mordobić. EA Chicago, twórcy trzeciego Fight Night, zapatrzyli się na Q Entertainment i nie zadowolili się umieszczeniem w grze świetnej ścieżki dźwiękowej, robiąc z niej niezbędny, kluczowy element rozgrywki. Jak w poprzednich częściach, walki toczą się między gwiazdami hip-hopu i R&B – w pełnej wersji gry dostępnych będzie ich około trzydziestu (między innymi Ludacris i Big Boi). W pojedynkach używają piąch, kopniaków, mogą rzucać przedmiotami i przeciwnikami, stosują reversale, wyprowadzają combosy. Czyli wszystko prezentuje się w miarę standardowo. Do czasu...

Wyobraźcie sobie otoczenie, na które działa muzyka – budynki rozpadają się pod wpływem dźwięków, szyby pękają, a samochody trzęsą się, co razem sprawia wrażenie jakby całe miasto „baunsowało". Zabawa polega na wczuciu się w rytm i wyprowadzaniu ciosów w odpowiednim momencie, np. gdy silniej uderza bas, w celu zwiększenia siły rażenia. Każdy zawodnik ma przygotowaną listę właściwych dla siebie ataków specjalnych, ale nawet opanowanie ich do perfekcji nie wystarczy, by pokonać gracza idealnie współgrającego z muzyką, łapiącego wkręt, czującego flow, czy jak to sobie nazwiecie. Jak najlepsze poznanie każdego kawałka i wykorzystanie określonych sampli do zadawania mocniejszych ciosów stanowić będzie klucz do sukcesu. Jeśli zatem od dawna czuliście, że czekacie na grę pozwalającą mocno wczuć się w muzykę, oferującą masę bonusów do zdobycia i dodatkowe kawałki do ściągnięcia z sieci, Def Jam może być właśnie dla Was. Fani serii mogą się jednak poczuć trochę obco, bo gra nabrała delikatnie surrealistycznego klimatu odbiegając przy tym systemem rozgrywki od korzeni serii. ■■

zbytnio tym, co miał do powiedzenia szef Microsoft UK, ograniczając się tylko do stwierdzenia, że Sony nie obchodzi czy konkurencja tym razem okaże się od nich lepsza.
Szybko pojawiło się wyjaśnienie (jakbyśmy takiego potrzebowali) ze strony firmy. Kenowi miało chodzić o to, że pomimo całego szacunku dla innych graczy obecnych na rynku, Sony idzie swoją drogą i realizuje własne cele nie zwracając uwagi na to, co robią konkurenci.

PSX WIECZNIE ŻYWY

Jednym z takich celów było umożliwienie zakupu i ściągnięcia ze sklepu internetowego każdej gry, jaka pojawiła się na pierwsze PlayStation. Według Phila Harrisona w dzień premiery PlayStation 3 dostępne będą Syphon Filter i Twisted Metal, ale do czasu opracowania emulatora dla PS3 zagramy w nie tylko na przenośnej konsoli Sony. Dwa tytuły na początek to niewiele przy tak ambitnym planie, ale dajmy Japończykom szansę. Może akurat im się uda.

GANGOLE NA PS3

Inna sprawa, że nie można tak doświadczonego gracza jak Sony zbyt szybko skreślać, jak to się zdarzyło wielu osobom na przykład po usłyszeniu zapowiedzi pojawienia się ekskluzywnych dodatków do GTA IV w wersji na X360. Również PS3 takowe dostanie i można śmiało uznać, że z czasem posiadacze obu konsol otrzymają dokładnie te same bonusy. Zanim jednak do tego dojdzie przewidujemy wybuch wojny między fanami serii grającymi na różnych platformach i potyczki słowne na forach o to, czyje GTA jest „pełniejsze" lub „bardziej dopasione". Już nie możemy się doczekać...

HALO PLANET

Zdecydowanie bardziej czekamy na rozgrzewający nas do czerwoności Lost Planet. Keiji Inafune przyznał, że jest wielkim fanem niedocenianego w Japonii Halo i chciał stworzyć coś równie dobrego, ale przy tym bardziej japońskiego – stąd wziął się pomysł dorzucenia do gry mechów. Szefowie firmy długo opierali się naciskom, ale gdy w końcu zobaczyli grę w akcji, dali projektowi zielone światło. Lost Planet pojawi się na półkach sklepowych już w styczniu, a my tymczasem wciąż czekamy na demo trybu multiplayer mające na dniach trafić na Xbox Live Marketplace. Warto odłożyć kasę na ten tytuł – zapowiada się drugi po Gears of War prawdziwy system seller.

ZBYT BRZYDKI

Nie da się w ten sposób powiedzieć o Too Human, którego nie udało nam się sprawdzić podczas X06 w akcji, gdyż Siliconi postanowili na razie nie pokazywać publicznie tego tytułu. Widać wzięli sobie do serca ostre słowa krytyki po ostatnim pokazie na E3, ale prawdopodobnie oznacza to również nieobecność tego tytułu w sklepach podczas tegorocznej Gwiazdki. W sumie dobrze – nie chcielibyśmy żeby tak interesujący projekt z powodu pośpiechu okazał się totalnym niewypałem.

UPIÓR Z OPERY

Na chwilę pozostawiamy Microsoft i Sony i zaglądamy do obozu Nintendo. Do końca czerwca całkowicie za darmo będzie można korzystać z przeglądarki internetowej Opera w wersji dla Wii. Czyli odpowiednio przystosowanej do obsługi Wiilotem pecetowej Opery 9.0. Spodziewamy się jakiegoś systemu kontroli wyświetlanych stron, bo raczej nie ma szans, żeby Ninny zezwoliło na beztroskie buszowanie po wszystkich ciemnych zakamarkach internetu.

ETHERNET KIT

Zanim jednak zacznie się myśleć o przeglądarce, przydałoby się w ogóle połączyć z netem. Dla osób nie mających dostępu do bezprzewodowej sieci przygotowane zostanie urządzenie zwane Ethernet Kit, czyli odpowiednik Network Adaptora pozwalający podpiąć kablem konsolę do routera. Naturalnie oznacza to dodatkowy wydatek, ale kto powiedział, że granie to tanie hobby?

ĆWIARTKA WCHODZI LUŹNO

Na koniec trochę luźniejsze tematy. Na pierwszy ogień idzie wypowiedź Phila Harrisona z Sony dotycząca wykorzystywania miejsca na płytach Blu-ray. W tej chwili używane są be-ery o pojemności 25GB i jeśli wierzyć Philowi kolejne firmy dość łatwo zbliżają się do wykorzystania tego limitu. Za rok potrzebne będą dwukrotnie większe płyty, nie tylko w celu umieszczenia na nich filmów w HD, ale także po to, by w grach znalazła się obsługa audio 7.1, czy chociażby tekstury w wysokiej rozdzielczości.
To za rok, a co za pięć? Jamie MacDonald z europejskiego oddziału Sony uważa, że dystrybucja gier przeniesie się do świata cyfrowego i nie doczekamy się następcy Blu-raya, chociaż przyznaje, że wizja szybkiego ściągania dwudziestu czy nawet pięćdziesięciu kilku gigabajtów informacji z sieci wydaje się być czymś, co jeszcze długo pozostanie wyłącznie pięknym marzeniem. Dlatego doczekamy się czegoś na kształt Gran Turismo HD – na płytach znajdą się podstawowe, niezbędne do odpalenia gry dane, a pozostałe elementy zdobędziemy poprzez internet.

XBOX 720

Jamie MacDonald pewnie ma sporo racji, ale ciężko przewidywać, co będzie się działo za pięć lat. Dlatego też raczej nie chcielibyście się znaleźć w skórze ludzi już dzisiaj muszących przepowiadać przyszłość, czyli osób pracujących nad następcą Xboxa 360. Jednym z nich jest Chris Lewis otwarcie potwierdzający te rewelacje. „Nie możemy sobie pozwolić na odpoczynek, nie wolno nam zachłysnąć się odniesionym sukcesem. Branża nie pozwoli nam na zwolnienie tempa, więc po prostu musimy patrzyć w przyszłość i już ostro brać się do roboty. Nie ma w tym nic nadzwyczajnego."
Potraktujcie to jednak tylko jako ciekawostkę – sprzęt ten na pewno nie pojawi się w sklepach jeszcze przez kilka lat. Warto po prostu czasem uświadomić sobie ile pracy i wysiłku (ze szczyptą wizjonerskiej myśli) wkłada ktoś w to, żebyśmy mogli grać i cieszyć się tą formą spędzania wolnego czasu. No i niech już lepiej rzeczywiście zaczną kombinować nad nazwą, przecież liczba po Xbox nie może być niższa niż 360...
[opracował Mielu]

INFO
DEVELOPER: DICE
WYDAWCA: ELECTRONIC ARTS
TERMIN: 2007
PLATFORMA: PS3, XBOX 360

BATTLEFIELD: BAD COMPANY

Digital Illusions, już jako integralna część Electronic Arts, pracuje nad (uwaga, niespodzianka!) nowym Battlefieldem, tym razem skierowanym głównie do graczy nastawionych na zabawę w pojedynkę i podchodzących do tematu wojny na większym niż poprzednio luzie. Bohater gry jest członkiem grupy żołnierzy niespecjalnie interesujących się wykonywaniem rozkazów swoich przełożonych. Razem wyruszają na misję na teren wroga w dwóch celach – szukają dużej kasy i pragną zemsty, ale nic więcej na temat fabuły nie wiadomo.

Bad Company stawia na walkę zespołową, co nie oznacza jednak, że pojawi się możliwość wydawania rozkazów. Chodzi raczej o bycie częścią drużyny, o współpracę ze sterowanymi przez konsolę postaciami, pomagającymi od czasu do czasu bohaterowi podczas walki. Każdy z towarzyszy ma być indywidualnością i podczas wstawek przerywnikowych będzie można lepiej ich poznać i zżyć się z nimi, co będzie o tyle łatwiejsze, że w ich wypowiedziach skryje się ironia i czarny humor rozluźniający atmosferę. Nowy Battlefield wyróżni się spośród innych strzelanek ogromną swobodą rozgrywki, a także niemożliwością przewidzenia, co za moment wydarzy się na polu walki. Dzięki opracowywanemu zupełnie od początku silnikowi gry o nazwie Frostible, teren wydarzeń będzie można zniszczyć lub zmodyfikować aż w dziewięćdziesięciu procentach. Po co? Chociażby po to, by móc samemu stworzyć sobie miejscówkę, z której bezpiecznie da się ostrzelać przeciwników. Jeśli okaże się to prawdą, Bad Company zapisze się w historii jako pierwszy tytuł oferujący prawie całkowitą swobodę w pokonywaniu terenu – w razie potrzeby zawsze można sobie zrobić dziurę w murze i pójść inną, nieprzewidzianą przez autorów drogą, po swojemu próbując wykonać zadanie.

Powyższe rewelacje dotyczą również trybu mulitplayer, bez którego Battlefield absolutnie nie może się obejść. Podobnie jak nie może się obejść bez pojazdów, dostępnych również w singlu. Szykuje się zatem bardzo gorący tytuł, na który niestety jeszcze trochę będziemy musieli sobie poczekać. ■■

PLOTKI Z BRANŻY

DWA NOWE PADY

Shingo Takatsuka, znany fanom PESa pod pseudonimem Seabass ujawnił, że jest w posiadaniu dwóch nowych padów do Xboxa 360. Jeśli chodzi o pierwszy z nich sprawa jest prosta – jak powszechnie wiadomo do Pro Evo najlepiej nadaje się Dual Shock i podobno właśnie na nim wzoruje się Microsoft przy umieszczaniu przycisków i określaniu ich wielkości. Drugi ma być specjalnie przystosowany do fpsów, ale to niestety wszystko, co wiadomo na jego temat. Na potwierdzenie tych rewelacji jeszcze musimy trochę poczekać.

ZOE (PS)3

Być może już zdążyliście zapomnieć, że Hideo Kojima i jego studio Kojima Productions mają na swoim koncie jeszcze inne tytuły niż Metal Gear Solid, ale jest to najprawdziwszą prawdą. Prawdą jest też, że na liście ich „nie MGSów" znajdują się dwie części Zone of the Enders, gry akcji z mechami w rolach głównych. Jeśli wierzyć plotkom ZoE 3 podobno w przyszłym roku zawita na PS3.

NINTENDO Wii
PODSUMOWANIE PRZED PREMIERĄ

„KRZYWO STOJĄCE PUDEŁKO" NIEDŁUGO UMIEŚCIMY POD TELEWIZOREM. PO TESTACH I WRAŻENIACH Z OBCOWANIA Z NIEKTÓRYMI GRAMI, CIŚNIENIE OPADŁO. ALE MOŻE WZROSNĄĆ.

Rewolucja – to słowo będzie jeszcze długo rozbrzmiewało w uszach wszystkich śledzących rynek elektronicznej rozrywki. Gdy okazało się, że nazwa jest chwytliwa, Nintendo zmieniło ją na krótkie Wii. Pierwsze skojarzenia? Konsola dla świnek, Francuzów, niewskazana dla anglosasów mających problemy z pęcherzem. Drugie – może być. A teraz wiemy, że przyjęło się i że specjaliści od kreowania wizerunku w firmie hydraulika jeżdżą tylko samochodami o dużych pojemnościach (stać ich). Dzięki takim akcjom jesteśmy świadkami wydarzenia bez precedensu. Poważana, japońska firma z tradycjami zrywa z konwencją i wytacza nowe szlaki (przynajmniej w założeniach). W obliczu przepotężnej i straszliwie bogatej konkurencji (Sony i M$) stawia wszystko na jedną kartę – prezentuje światu konsolę dla mas, dla dziadka i babci, dla Janka i Sama, Kenjiego i Miharu, dla obytych z konsolami i tych zupełnie nowych; wraz z joypadem w kształcie pilota od telewizora, aby nie odstraszać tych drugich. Mało tego – nie podaje specyfikacji technicznej, a producenci gier mówią, że to GameCube z większą ilością pamięci. Świeżym spojrzeniem na elektroniczną rozrywkę – tym mamy być zachwyceni. Nie będzie już spokojnego siedzenia i obściskiwania duala czy „eski". Zamiast tego: wymachiwanie „wiilotem" z wbudowanymi sensorami ruchu. Branża dzieli się na dwa lub nawet trzy fronty. Jedni są zachwyceni, nakręcają spiralę podniecenia; drudzy chłodno kalkulują, że nie wszystko jest takie różowe, jak pewne bikini z poprzedniego numeru; jeszcze inni chcą grać w PESa, Tekkena lub Halo. Kto ma rację?

Na jasne, ale wciąż niejednoznaczne odpowiedzi przyjdzie czas później, co najmniej kilka miesięcy po wylądowaniu największej spóźnialskiej – PS3. Teraz możemy powiedzieć, jakie są nasze prognozy, obawy i fachowe akcje, na które czekamy.

Po sprawdzeniu na różnych wystawach sporej liczby tytułów i po zapoznaniu się z opiniami ludzi z branży, diabelnie ciężko jest sformułować jedno, trafnie podsumowujące zdanie. I tego na pewno nie znajdziecie w tym numerze N+. Byliśmy bowiem świadkami druzgoczących porażek i tryumfalnych zwycięstw, których przewidzieć się po prostu nie dało. Jak Dreamcast i NDS choćby.

Jeśli jesteście już po lekturze tego raportu, a na koniec zostawiliście sobie wstęp, na pewno zauważyliście, że w tekstach notorycznie pojawia się kwestia sterowania. Jeśli jeszcze nie czytaliście, ostrzegamy – każdy tekst ma swój akapit o tym elemencie. Nie ukrywamy, że podczas przygotowywania takiego materiału ludzie zaczynają dochodzić do najróżniejszych wniosków. Przykłady? Wii to tylko przełom w sterowaniu. Tylko lub aż – się okaże. Kontrola w strzelaninach może być rewolucją. Co jednak by się stało, gdyby flagowy Red Steel wyszedł na X360 lub PS3 i pozamiatał grafiką? Gdyby do wykonywania cięć kataną służyły przyciski, rozglądanie pozostałoby zadaniem prawej gałki? Ziarno niepewności szybko kiełkuje i wzrasta piękna roślinka zwana „brakus precyzjonus". Widać, że na dowolne wywijanie mieczem nie wystarcza albo umiejętności autorom (wątpliwe) lub mocy sprzętu (no raczej). Gdyby tak każdy nasz ruch znalazł swoje dokładne odzwierciedlenie w takich produkcjach, jak Zelda i Red Steel, byłoby cudnie.

Nie licząc kilku opisywanych gier (wspomniany Red Steel, Call of Duty oraz Far Cry, GTO Series, Zelda i Metroid), reszta to tak strasznie średniackie produkcje, że aż boli. Zabawę z podłużnym, nadzianym elektroniką przedmiotem (hmm...) zapewniać będą głównie pozycje, w których: uprawiać będziemy dyscypliny sportowe, wykonywać codzienne czynności, czy przyjmować przedziwne pozy, by zobaczyć postać Pana Gąbki, Pingwina, Misia i Raymana, które będą robić to samo. Ponadto bardzo ważne będzie retro – mnóstwo ludzi chce grać w produkcje sprzed lat, więc by zaspokoić ich potrzeby, został opracowany cały system Wirtualnej Konsoli.

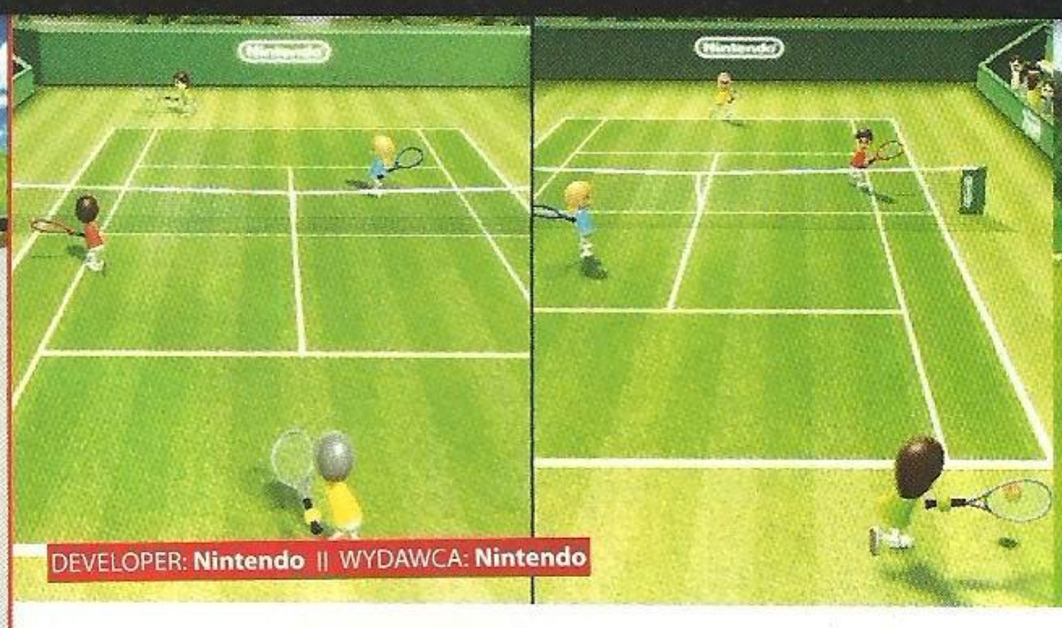
■ **Żartobliwy termin „krzywo stojące pudełko" nie odnosi się niestety do samego pudełka z konsolą, a szkoda – byłoby zabawnie, zwłaszcza w magazynach...**

Wielkim zwycięstwem, jak DualScreen, lub porażką, zamieniającą przedrostek „wielkie" na „małe" N będzie konsola Wii. Raczej wątpliwe, by czymś pośrednim. W redakcji część osób czeka z wywieszonymi językami na „krzywo stojące" pudełko, część nawet nie chce na nie spojrzeć. Jeśli podstawowy atut okaże się porażką, jeśli w recenzji każdej gry pojawi się fraza, że grafika się nie liczy, bo ważniejsza jest grywalność, to po jakimś roku na konkurencyjne sprzęty pokażą się tytuły, przy których przestarzałe graficznie gry z Wii nie będą miały szans. Jeśli stanie się inaczej... Rewolucja się dokona.

Przed Wami zatem podsumowujące zapowiedzi gier, które będą dostępne wraz z konsolą w dniu jej premiery. **Qsh** ■■

Wii PLAY

Jakiś czas temu Nintendo zaprezentowało kilka prostych minigier, których zadaniem było ukazanie potencjału Wiilota. Pamiętne polowanie na kaczki znane z „pegazusa", w którym strzelało się do ekranu, w nowej wersji wygląda następująco: wkładamy pilota w specjalną przystawkę, celujemy nim w któregoś kaczora i oddajemy strzał. Gier o podobnie prostych założeniach w pakiecie Wii Play znajdziemy więcej. Do wyboru dostaniemy m. in. grę w bilard, hokej, czy łowienie ryb. Niewykluczone, że spotkamy również jakieś znane postacie, z którym zagramy w tenis stołowy. Pojedyncze konkurencje charakteryzują się dość oryginalnymi rozwiązaniami, ich siłą zawsze jest łatwość kontroli i natychmiastowość. Wykonanie, jak na produkcję dedykowaną pokazaniu możliwości kontrolera, jest proste do bólu. ■■



DEVELOPER: **Nintendo** || WYDAWCA: **Nintendo**

Wii SPORTS

Jeśli gra sportowa kojarzy się Wam z siedzeniem w wygodnym fotelu i obściskiwaniem pada, czas zmienić poglądy. W skład pakietu wchodzi jeszcze nieznana konkretnie liczba konkurencji, my mieliśmy okazję sprawdzić te najbardziej promowane. Na pierwszy ogień idzie…

Tenis – założenia gry są banalne, wręcz prostackie. Naszym zadaniem jest tylko machanie padem, jak rakietą – kontrolę nad naszym zawodnikiem przejmuje konsola. Wszystko dla maksymalnie prostej obsługi, która sprawdza się doskonale. Grafika jest umowna do bólu, ludki to jakieś karykaturalne wymysły, kort i jego otoczenie to poziom PS one w wyższej rozdzielczości. Nie narzekajmy – zabawa jest przednia, a tenis to zdecydowanie najfajniejsza z zaprezentowanych dyscyplin.

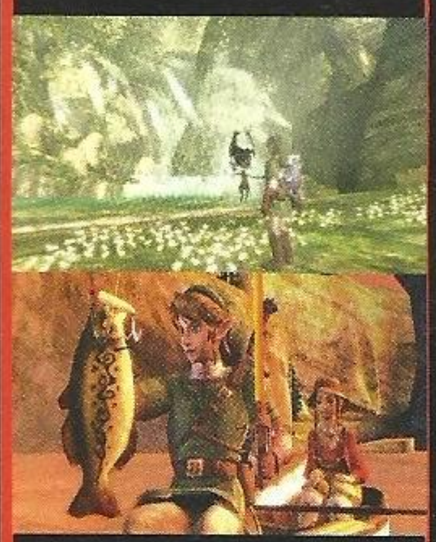
Baseball – wymachiwanie kijem baseballowym (zwanym potocznie „łamigłówką") jeszcze nigdy nie było tak pokojowe. Zdanie to ma podwójne dno – zachęcamy do analizy. Po pierwsze – w grze znowu jedynym naszym zadaniem jest tylko i wyłącznie machanie. Trudno, niestety, jeszcze wyczuć, jak działają algorytmy kija, nie zawsze takie samo uderzenie dawało choćby zbliżone rezultaty, ale mamy nadzieję że programiści to poprawią, bo nie lubimy machać „bejzbolem" po próżnicy. Nawet w warunkach pokojowych.

Golf – tu, dla skomplikowania zabawy, aby wykonać idealny swing należy najpierw wcisnąć A. Podpowiadamy, że właśnie wciśnięcie tego przycisku powoduje mniej więcej poprawne trzymanie kija golfowego oburącz. Gdy chcieliśmy posłać piłeczkę daleko, ruch musiał być odpowiednio zamaszysty, gdy, natomiast, sytuacja była „poddziurkowa" liczyła się precyzja i siła, z jaką wykonujemy machnięcie.

Dodatkowo do tej kolekcji doliczyć należy pilotowanie samolotu (trzeba latać między kręgami), kręgle i pewnie inne, niepokazane jeszcze konkurencje. Jak już wspominaliśmy, graficznie to żaden szczyt, raczej umowne symbole obrazujące nasze poczynania. Wii Sports to fajny, rodzinny pakiet pokazujący możliwości Wiilota. Za darmo. ■■

■ Fani Zeldy i Linka pretensje mogą mieć tylko do Nintendo – gdyby nie konwersja na Wii, gra już dawno ukazałaby się na GC.

Z CHWILĄ WYCIĄGNIĘCIA MIECZA NA USTACH POJAWIA SIĘ UŚMIECH – CIOSY ZADAWAĆ MAMY WŁAŚNIE ODPOWIEDNIMI MACHNIĘCIAMI PILOTA.



■ Patrzcie, Link złowił seabassa! Hej, no właśnie – co z Pro Evo na Wii?

DEVELOPER: **Nintendo** || WYDAWCA: **Nintendo**

THE LEGEND OF ZELDA TWILIGHT PRINCESS

Nie ma wątpliwości – to najbardziej oczekiwana gra na Wii. Gdy tylko Nintendo ogłosiło, że na premierę nowej konsoli gotowy będzie ten tytuł, akcje firmy od razu poszły w górę. Nie ma się czemu dziwić – to jedna z najbardziej dochodowych serii firmy hydraulika. Ocarina of Time to najlepsza gra wszechczasów według www.gamerankings.com, inkarnacja tej serii na GameCube – Wind Waker – jest niewiele gorsza.

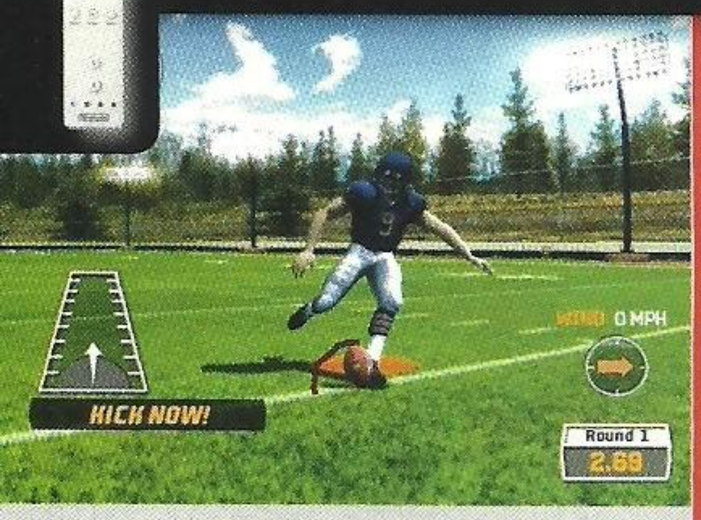
Wraz z przesiadką na nowy sprzęt, Link wydoroślał, a klimat stał się mniej bajkowy. Nie zmienił się jednak zielony kubraczek naszego herosa, nazwa świata (Hyrule) i główne zadanie – odnalezienie księżniczki Zeldy. Pomocne w osiągnięciu tego szczytnego celu będzie wyposażenie, w którego skład wchodzą dobrze znane: łuk i strzały, miecz oraz bumerang. Ale i tak najbardziej ciekawe jest to, w jaki sposób wykorzystany zostanie wiilot, prawda?

Łowienie ryb, to jedna z profesji, którą parać się będzie Link. Kontroler jest niejako stworzony do tego typu zadań. Wsiadamy do łódki, wypływamy na urokliwe wody jeziora i zarzucamy wędzisko ruchem ręki. Cierpliwie czekamy, aż ryba połknie haczyk i zacinamy agresywnym szarpnięciem. Żyłkę zwijamy kręcąc analogową gałką umieszczoną na „gruszce", wychylając Wiilota symulujemy ruchy kija. Nie każda walka wygląda tak samo, często trzeba wcisnąć przycisk, by popuścić trochę linkę, inaczej ryba się zerwie i zabawę należy zaczynać od nowa. Ten rodzaj aktywności, jakim jest połów, na pewno będzie dopracowany do granic możliwości – w końcu to gra od twórców sprzętu.

Drugim, bardziej przełomowym elementem, jaki został ostatnio zaprezentowany, była walka. I już prawie można by się popłakać ze szczęścia, gdyby nie kubeł zimnej wody w postaci braku dokładności. Nasz bohater biega po danym terenie – kierujemy nim za pomocą analoga. Z chwilą wyciągnięcia miecza na naszych ustach pojawia się uśmiech – ciosy zadawać mamy właśnie odpowiednimi machnięciami pilota. W praktyce jednak nie jest aż tak różowo. Ideałem, który mamy w głowie jest, by DOKŁADNIE te ruchy, jakie wykonujemy, wykonywał też Link. Z tym w praktyce jest różnie, niestety. Trzy ruchy wertykalne w oznaczały w świecie gry dwa cięcia pionowe i jedno poziome. Szkoda, bo potencjał jest gigantyczny. Może w finalnej wersji nasze wizje zostaną spełnione.

Gra, pisana już pewnie ze trzy lata, wygląda ładnie. Nie ma mowy o jakichś fajerwerkach graficznych, skoro w krzywo stojącym pudełku zamknięty jest GameCube z większą ilością pamięci. Oczywiście gra odpalona na dobrym telewizorze (nie HD) wyglądać będzie okazale, jak najlepsze tytuły odchodzącej generacji, ale niewiele ponad to. Światło i cienie stoją na wysokim poziomie, przezroczysta woda, w której unoszą się pyłki i pływają różne gatunki, ryb wygląda dość sugestywnie. Ale, znowu, nasuwają się myśli, że nie najlepiej świadczy o sprzęcie to, że już na starcie gry wyciągają z niego prawie wszystko.

Nic jednak nie zmienia faktu, że Zelda będzie głównym argumentem dla wielu graczy, którzy już w dniu premiery Wii będą chcieli zanurzyć się w dopracowanej, klimatycznej i po prostu doskonałej pozycji. ■■



MADDEN NFL 07

Jeśli ktoś lubi futbol amerykański, wiadomym jest, że zainwestuje w ten tytuł. Czego może się po nim spodziewać? Najprościej powiedzieć, że niczego, poza sterowaniem. Ale jest to tak ważny i różnicujący element, że w zasadzie tę odsłonę (mimo że identyczną z wydanym na początku roku Madden 06 na GC, PS2 i Xboxa) można potraktować jak absolutną nowość. Aby podawać i kopać piłkę należy wykonywać podobne ruchy pointerem. W akcji sprawdza się to wyśmienicie, ale trzeba trochę potrenować. Również po menu poruszamy się pilotem, opcje nie różnią się od tych znanych już z tegorocznej edycji. Grafika to poziom Xboxa pierwszego, czyli nie jest źle, ale o szale mówić znowu nie można. Gra dla Amerykanów. ■■

CARS

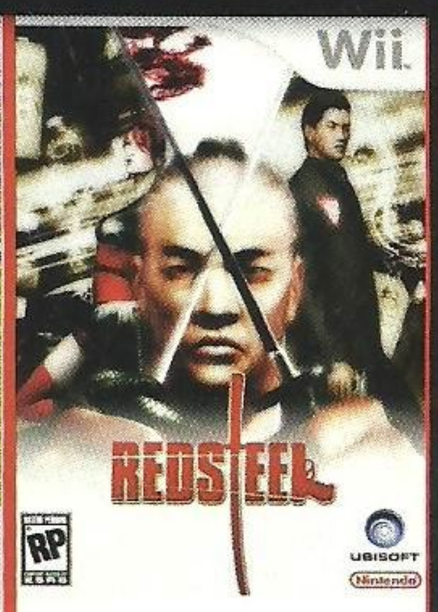
Kolejna czysta konwersja z obecnej generacji na Wii z dodanym wykorzystaniem pilota. To oczywiście to wyścigi samochodowe, ma jednak kilka oryginalnych elementów. Pada trzymać będziemy oburącz i sterować nim jak kierownicą. Energiczny ruch do góry sprawi, że nasze auto podskoczy, przyciskami wprawimy je w ruch, a na krzyżaku umieszczono m. in. postawienie fury na dwóch kołach. Jeśli graliście w edycję na obecnej generacji, nie zaskoczy Was ani wykonanie, ani schematy. Pozycja raczej dla młodszych graczy. ■■

OPEN SEASON

Sezon na misia, to kolejna produkcja filmowa oparta w całości na grafice komputerowej. Tym razem poznamy historię udomowionego niedźwiedzia, który w swym spokojnym żywocie natknął się na rozgadanego osła. Wkrótce ekipa trafia do lasu, w którym właśnie rozpoczął się sezon polowań. Masa gagów, humor sytuacyjny i świetny dubbing, to cechy wyróżniające dobre filmy od złych. Zręcznościówką dla dzieci – tym będzie gra. Dobrze, że na Wii nie zabraknie licencjonowanych średniaków – wbrew pozorom, one się one sprzedają. ■■

RAYMAN RAVING RABBIDS

Spodziewaliśmy się platformówki najwyższej klasy szczególnie, przez wzgląd na osobę Michela Ancela. Zamiast tego dostaniemy pokaźny pakiet minigier z wykorzystaniem Wiilota. Naszymi przeciwnikami są wściekłe, pozaziemskie króliki, które chcą zawojować świat. Wśród szalonych konkurencji znajdziemy zawody taneczne, polewanie królików sokiem, wyścigi drezyn, czy akcje parodiujące znane postacie (np. Sama Fishera). Mimo prostych założeń, spodziewamy się niezłej zabawy. ■■



KATANA SPRAWIA, ŻE CHCEMY POWYWIJAĆ WIILOTEM SZLACHTUJĄC PRZECIWNIKÓW UDANYMI CIĘCIAMI.

■ Na Wii mogą powstawać fajne symulatory broni białej. Liczymy na reaktywację serii Bushido Blade.

DEVELOPER: **Ubisoft** || WYDAWCA: **Ubisoft**

RED STEEL

Głównym zarzutem przeciwko Wii i w ogóle konsolom Nintendo jest brak tytułów „dla dorosłych". Nie mówimy tu o jakichś perwersyjnych akcjach, ale o grach, w których krew i ostra wymiana ognia grałyby pierwsze skrzypce. Do tej pory jedyną opcją był Resident Evil (krew i przemoc) i Metroid Prime (strzelanka). Czas jednak na nowego gracza na liście gier konsoli Nintendo – oto atakuje Ubisoft ze swoją „Czerwoną stalą".

O grze pisaliśmy nie raz, tutaj skupmy się na tym, co tuż przed premierą o niej wiadomo. Gatunkowo to typowa strzelanina fpp. Bogaty arsenał, w którego składzie szczególnie intryguje nas katana, sprawia, że chcemy powywijać pilotem szlachtując przeciwników udanymi cięciami.

Za pomocą ruchów wiilota rozglądamy się i celujemy. Taka opcja powinna (przynajmniej wg Nintendo) zupełnie zrewolucjonizować ten gatunek. Naturalność ruchów przebija nawet myszkę, gorzej na razie z dokładnością. Trudno wycelować w kolejnych agresorów, trzeba naprawdę się skupić, niczym saper. Pomaga możliwość zamrożenia czasu i wycelowania w kilku przeciwników na raz. To dość efektowny i efektywny patent – często go będziemy stosować.

Zgodnie z zapowiedziami, korzystanie z broni białej ma stanowić o sile tego tytułu. Dla samego machania kataną warto ma być zainwestować w Red Steel. Spełnieniem naszych (i chyba wszystkich) marzeń byłoby to, o czym wspominamy przy okazji zapowiedzi Zeldy – dokładne odwzorowanie naszych ruchów. Gdyby główny bohater wywijał mieczem tak, jak my robimy to pilotem, mielibyśmy przełom. To, co autorom udało się osiągnąć do tej pory – trudno jednoznacznie ocenić. Sprawdzimy pełną wersję, ale trudno spodziewać się cudów.

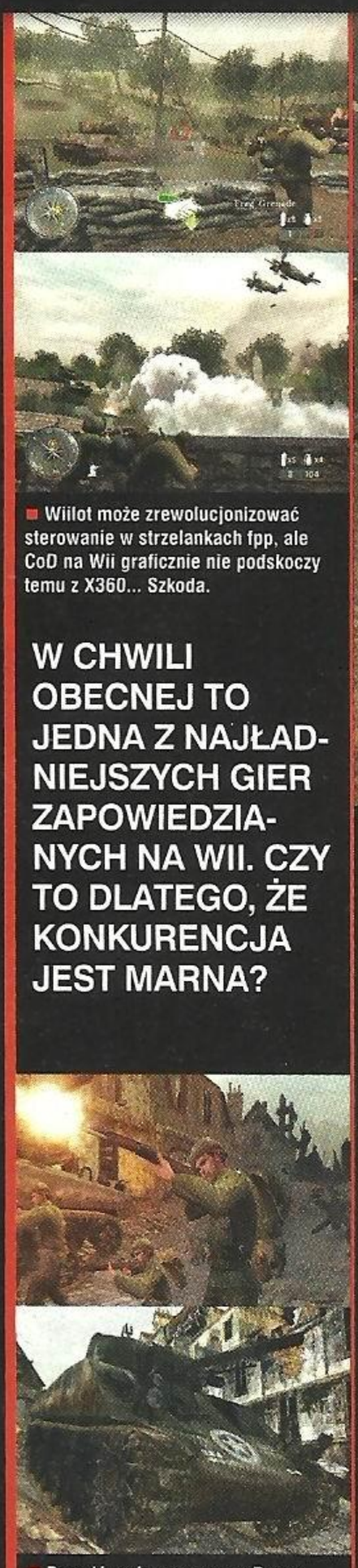
Wykonanie... Pierwsze materiały służyły fanom tej platformy za dowód na to, że Wii jest w stanie generować grafikę następnej generacji. Z czasem śmiałe wizje autorów ustąpiły faktycznym screenom z gry i okazało się, co następuje. Nikt nie będzie szukał swojej szczęki w piwnicy (czy choćby odrobinę niżej, niż normalnie), po ujrzeniu RS w akcji. Mówimy tu zdecydowanie o poziomie wysokim, ale tylko biorąc pod uwagę inne produkcje z tej platformy. Zdarza się, że obiekty przenikają przez siebie, tekstury nie zachwycają absolutnie niczym. W porównaniu z najbardziej dopasionymi tytułami z konkurencyjnych platform (PS3, X360), nie ma mowy o choćby szybszym oddechu. Gra wyciska z konsoli sporo, ale to nie świadczy o niczym. Czuć, że największą pracę twórcy włożyli w dopracowanie systemu walki, ale i on nie spełnia do końca naszych oczekiwań. Na pewno trudne zadanie będą mieli recenzenci, ale i fani kupujący kolejne gry na Wii. Jak ocenić Red Steel? Trudno powiedzieć teraz – odpowiedź znajdziecie w jednym z następnych enplusów. ■■

DEVELOPER: **Toys for Bob** || WYDAWCA: **Activision**

TONY HAWK'S DOWNHILL JAM

Jastrząb zapoczątkował prawdziwą manię na gry o sportach ekstremalnych z miejsca stając się ich ikoną. Zawojował wszystkie liczące się platformy, wkrótce uderzy na następnej generacji (X360, PS3). Jako że Wii nie pretenduje do tego miana (ma być „inna", a nie następna), dostanie coś innego, niż zapowiedziany Tony Hawk Project 8. Poznajcie Tony Hawk's Downhill Jam.

Przełomu w serii nie będzie, wciąż śmigamy na desce. Ale autorzy sporo namieszali w prowadzeniu zabawy – nie ma już wielkich przestrzeni, skateparków i prawdziwych nazwisk. Zamieniono je na, odpowiednio: ograniczone tory zjazdów, górki i wzniesienia, z których będziemy zasuwać na łeb, na szyję, oraz ekipę wymyślonych postaci. Jedyną rozpoznawalną twarzą będzie tytułowa gwiazda. Czy pozostały skład przypadnie nam do gustu? Szalona nastolatka, jakiś zadufany w sobie szpaner, mięśniak i fan Boba Marleya – to tylko część z około dziesięciu „bohaterów". W związku ze zmianami, przemodelowaniu uległy podstawowe mechanizmy – pęd z górki rządzi się swoimi prawami, nie będzie nastawiony aż na tak precyzyjną, techniczną jazdę, bardziej na czystą zabawę. Graficznie nie będzie szoku, ewentualnie negatywny – kolejna gra, która nie zachwyca. ■■



■ Wiilot może zrewolucjonizować sterowanie w strzelankach fpp, ale CoD na Wii graficznie nie podskoczy temu z X360... Szkoda.

W CHWILI OBECNEJ TO JEDNA Z NAJŁADNIEJSZYCH GIER ZAPOWIEDZIANYCH NA WII. CZY TO DLATEGO, ŻE KONKURENCJA JEST MARNA?

■ Poszukiwania szeregowca Ryana trwają, podobno Hanks znalazł nie tego...

CALL OF DUTY 3

Złota sentencja handlowców brzmi: popyt kształtuje podaż. Jeśli na rynku istnieje zapotrzebowanie na strzelaniny z akcją osadzoną w okresie Drugiej Wojny Światowej, zawsze znajdzie się wydawca, który rzuci tego typu produkt na rynek. Jeśli jeszcze nie przejadła się Wam ta tematyka, to opisywany tu i teraz tytuł jest czymś dla Was.

Konkurujących serii jest przynajmniej trzy – poza CoD są jeszcze Medal of Honor i Brothers in Arms. Trudno wyrokować, która jest najlepsza. Wiemy natomiast na pewno, że CoD2 na X360 sponiewierał nas swoim wykonaniem i klimatem – prawdziwa następna generacja. Kolejna część w zasadzie nie różnić się będzie głównymi założeniami od doskonałej „dwójki". No chyba, że mówimy o wersji na Wii – to co innego.

CoD3 we wszystkich zapowiedzianych wersjach będzie taki sam – przynajmniej, jeśli chodzi o najbardziej ogólne elementy. To miła niespodzianka dla fanów Wii – da się, jak widać. Oczywiście grafika na konsolce Mariana nie będzie tak okazała i olśniewająca, jak na pozostałych dwóch sprzętach (poza X360, jeszcze PS3). Pod nóż poszły tekstury, część skomplikowanej architektury i liczebność jednostek widocznych na ekranie, ale i tak jest bardzo dobrze. Miłe wrażenie robi dym, dość szczegółowe modele postaci i spore obszary, na których przyjdzie nam działać (tym razem to Normandia, Paryż, jakieś pola i wioski we Francji i inne miejsca faktycznych potyczek aliantów z nazistami). W chwili obecnej to jedna z najładniejszych gier zapowiedzianych na Wii. Czy to dlatego, że konkurencja jest marna? Możliwe, ale pamiętać należy o tym, że gra śmiga w rozdzielczości zwykłego telewizora i części efektów z technicznie mocniejszych konsol zwyczajnie nie byłoby widać.

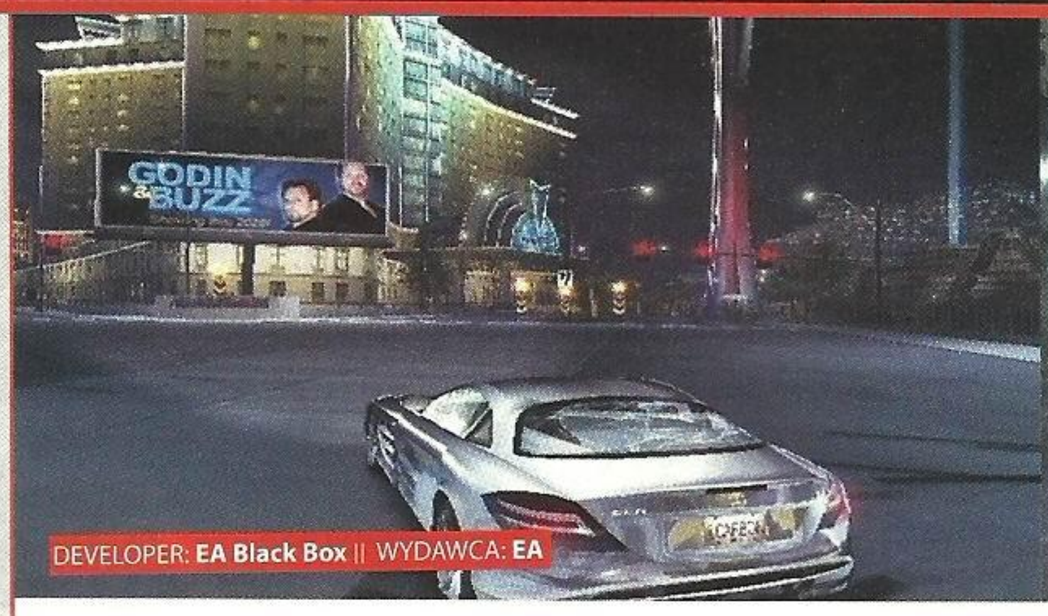
Jak mantra powtarzane zdanie, że sterowanie jest fajne, musi pojawić się i tutaj. Ruchami ręki kierujemy kursorem, gdy dotknie on krawędzi ekranu, postać się odwraca. Czułość ma być w pełni konfigurowalna i bardzo dobrze. Gruszkowy analog posłuży do poruszania się, oprócz tego, zamachem przed telewizorem ciśniemy granat w świecie wirtualnym. Szczególnie ciekawie zapowiadają się skryptowane scenki, w których stoczymy walkę na śmierć i życie z adwersarzem rzucającym się na nas z nożem. Aby wyjść z opresji cało, należy w odpowiedni sposób manipulować wiilotem – może być dynamicznie i intensywnie.

Przechylając minimalnie wiilota na boki wychylimy się zza węgła, a przytykając go do oka uniesiemy i broń, dzięki czemu przycelujemy dokładniej. Cały system kontroli jest intuicyjny i porównywalny do tego znanego z komputerowej myszki. Mało tego – teraz potrzeba sporych umiejętności, by te wszystkie cuda zadziałały, „skill" ma znaczenie!

Nie ulega wątpliwości, że Call of Duty 3 będzie jedną z tych gier, którą kupujący będą wybierać najchętniej. Dojrzały klimat, wymagający przeciwnicy i wysoki poziom trudności – takich gier brakowało na konsolach Nintendo, teraz już na starcie Wii dostaje bardzo dobrego przedstawiciela zaniedbywanego gatunku fpp. ■■

AVATAR: THE LAST AIRBENDER

Pisaliśmy już o tym, że wśród nadchodzących tytułów nie może zabraknąć adaptacji znanych filmów czy kreskówek. Tak jest z Avatar: TLA. Seria znana z kanału Nickelodeon przeniesiona na ekrany naszych telewizorów stanie się zręcznościowym erpegiem z pokaźnym arsenałem bohaterów do wyboru i systemem walki opartym głównie na machaniu pilotem. Fabularnie jest dość oryginalnie, wykonanie to średnich lotów cel-shading. Ogółem to nie będzie porywająca, górnolotna pozycja. ■■



NEED FOR SPEED CARBON

Ta seria rozpala miliony na całym świecie. Chyba dzięki programowi „Pimp My Ride" nastała istna mania na tuning wszelaki wszystkiego, co można mu poddać. O sile zjawiska niech świadczy fakt, że NFS Carbon zapowiedziany został na wszystkie liczące się platformy. Wszystkie! Dobrze, że nie zabrakło na tej liście Wii, zanosi się bowiem na jedną z najbardziej dopracowanych i najlepiej pomyślanych odsłon tej serii. Główne pytanie brzmi oczywiście: jak wykorzystany zostanie wiilot?

Łapiemy go poziomo i trzymamy jak klasycznego pada w obu dłoniach. Ze względu na jego kształt nie jest to najwygodniejsze rozwiązanie, pomóc może przystawka opisywana przy GT Pro Series. Kręcąc padem jak kierownicą, wprowadzamy stuningowaną brykę w kolejne zakręty, odpowiednio kontrując w gorących momentach. Wielu graczy i bez sensorów ruchu tak wywija padem, teraz będzie to miało przynajmniej jakiś sens, hehe. Obłożenie pozostałych funkcji zapowiada się przystępnie. Gaz i hamulec to podstawa, nie zabraknie boosta i wydawania poleceń pomagierom – znajdą się na przyciskach pada. W poślizgowym trybie (Drift) sterowanie może się doskonale sprawdzić, oby z jazdą na zwykłych trasach nie było problemów. Nie wyobrażamy sobie prucia przez miasto na pełnej świni i trzymania rąk zupełnie bez ruchu przez wszystkie proste. Jak długo można się tak bawić? Kwestia odpowiedniego skalibrowania wiilota już nie raz psuła zabawę (vide wczesne wersje Red Steel), a przy grach wymagających tak dużej precyzji, jak wyścigi, ryzyko jest spore. Oby twórcy sprostali wyzwaniu.

Wykonaniem wersja na Wii plasuje się gdzieś pomiędzy Xboxem pierwszym a 360-tym (sporo ich było...). Bliżej jednak do konsolki sprzed pięciu lat, co nie wróży niczego dobrego. Jak widać, sterowanie w każdym z gatunków gier na Wii będzie dość zbliżone. Z czasem coraz trudniej będzie o nowe pomysły w tej kwestii. Ale o nie martwić będą się już twórcy. My niedługo sprawdzimy, czy Carbon na Wii jest równie fajny, jak na „normalnych" konsolach. ■■

NINTENDO Wii – CO NA STARCIE KONSOLI

MONSTER 4x4 WORLD CIRCUIT

Wyścigi pojazdów, w których baku w trakcie jazdy tworzy się wir (tak szybko zasysane jest paliwo), nie są zbyt popularne wśród twórców. Tym bardziej cieszy fakt, że aktywny Ubisoft postanowił nadrobić tę zaległość i wydać znany posiadaczom pierwszego Xboxa tytuł na Wii. Gra to czysty arcade, szybkie, nierealistycznie wyglądające wyścigi fur na gigantycznych kołach. Na trasie porozrzucane czekają na nas dopałki, a w menu zabawowe tryby (m. in. piłka nożna). Kwestia wykonania w czterech słowach: tak, jak na Xboksie. W pakiecie z tą grą (i omawianym obok GTO PRO Series) znajdziemy swego rodzaju kierownicę, w której umieścimy naszego pilota. Dzięki temu zabawa w skręcanie nabrać ma nowego wymiaru. Brzmi ciekawie. ■■

HAPPY FEET

Byłeś kiedyś pingwinem? Nikt z N+ też nie, ale ponoć życie takiego eleganta nie jest usłane różami. Przekonamy się o tym za sprawą tego tytułu – Szczęśliwe Stopy to tak durna nazwa, że aż się prosi o poznanie szczegółów. Jako mały pingwin Mumble będziemy musieli poznać tajniki tańca (!), by zdobyć serce ukochanej Glorii (!!). Akcja naturalnie dzieje się na Antarktydzie, a naszym zadaniem będzie przyswojenie sobie kroków pingwiniego tanga przytulanga. Gra bazuje na filmie o tym samym tytule, obiecujemy trzymać rękę na pulsie. ■■

BLAZING ANGELS SQUADRONS OF WWII

Wiilot jako drążek w samolocie brzmi całkiem pociągająco, więc tym bardziej chętnie sprawdzimy go w akcji. A ta dziać ma się w realiach Drugiej Wojny Światowej i pozwolić nam na kierowanie całym szwadronem lotniczym. Do naszej dyspozycji oddanych zostanie ekipa skrzydłowych, a my, dzięki ich pomocy, wyjdziemy obronną ręką z najcięższych nawet opresji. Walki powietrzne nad Berlinem, bombardowania, eskortowanie, itd.– standard wśród tego typu gier. ■■

SPOONGEBOB SQUAREPANTS: CREATURE FROM THE CRUSTY CRAB

Gra z kwadratowym panem Gąbką i jego znajomymi nie grzeszyć będzie niczym, poza prostotą i oprawą godną PS2. Przygody w podwodnym świecie umilać nam będą momenty, w których pokierujemy poczynaniami bohaterów za pomocą wiilota. Podział na rozdziały w postaci snów bohaterów to też nic świeżego. Czekacie z nami? ■■

THE ANT BULLY

Gra o chłopaku, który w skutek nieoczekiwanych zdarzeń wymiarami zbliżył się do mózgu stereotypowej blondynki (rozmiar: tictac). Wydarzenia w całości bazują na filmie o tym samym tytule. Zręcznościowy, klasyczny platformer jakich wiele, nie powinien nikogo zaskoczyć. Nie spodziewamy się też tego po tej produkcji, oczekujemy relaksującego „gejmpleja" (takie modne słowo w branży), niewybrednej oprawy i może jakichś świeżych pomysłów na wykorzystanie pilota. Gdzieś one bowiem, zawarte być muszą. ■■

FAR CRY VENGEANCE

Far Cry uważany jest za jednego z najlepszych przedstawicieli swojego gatunku. Nie można się z tym nie zgodzić – narodzona na pecetach strzelanka fpp, z akcją osadzoną na tropikalnej wyspie, fajną fabułą i ciekawymi patentami, zdobyła popularność i została przeniesiony najpierw na Xboxa, później na X360, aż w końcu padło i na Wii. Cieszymy się.

Jako Jack Carver przyjdzie nam stawić czoła przeciwnościom losu. Przypomnijmy sobie historię Janka – trudniąc się zawodowo wożeniem turystów, dostarcza on pewną babkę na owianą mgiełką tajemnicy wyspę. W wyniku zawirowań kobieta odpływa, a on sam pod ostrzałem helikoptera traci łódź i od teraz musi ukrywać się na wyspie. Wątek wprowadza postać nawiedzonego naukowca, sił nadprzyrodzonych i eksperymentów genetycznych. Jest kolorowo, momentami mrocznie i klimatycznie. Taki był pierwszy Far Cry. Na konsolach pojawiły się jednak swego rodzaju wznowienia o podtytułach „Predator" i „Instincts". Czym będzie wersja na konsolę Pikachu? Dokładnie nie wiadomo, ale dzięki uprzejmości redaktorów N+ poznaliście miszmasz schematów, jakich możecie się spodziewać. Według zapewnień twórców (nieustające w pracy Ubi), historia będzie zupełnie nowa, a opowie o wydarzeniach, jakie miały miejsce po akcjach znanych z Instincts. Carver nabył zdolności nadprzyrodzonych – potrafi biegać szybciej i zadawać większe obrażenia dzięki nadludzkiej sile. Widzi zapach swoich ofiar i w ogóle jest boski. Zostaje za to wrobiony w zabójstwo i musi ukrywać się na tropikalnej wyspie.

Przez pojawienie się takiego tworu na kolejnej konsoli, liczymy na najbardziej kompletny produkt. Znany arsenał zasilą nowe pukawki, dojdą kolejne środki transportu (były już skutery wodne i jeepy, czy dojdzie hulajnoga?), przeciwników również powinno być większe zróżnicowanie.

Sterowanie, sterowanie, sterowanie. Czy trzeba dodać coś jeszcze? Ano, trzeba – wiadomo, że na Wii ta kwestia będzie zawsze priorytetowa. Ale rewolucji względem innych strzelanin na tę platformę nie będzie, czyli fajnie, ale z pewnymi problemami z dokładnością.

Nasze poczynania obrazować będzie grafika prawie tak dobra, jak na Xboksie. Ale pierwszym. Nie do końca podoba nam się to, co do tej pory w tej kwestii zawojował Ubisoft. Zrzucamy to na karb wczesnej wersji, ale, na Croma, czy naprawdę autorzy są aż tak leniwi i opieszali w pracach nad oprawą? Słabe tekstury, marne modele postaci, widoki zamiast w osłupienie, wprawiają w zadumę. Żadna gra nie powinna tak wyglądać, szczególnie gdy premiera tuż. No ale pamiętacie – „liczy się grywalność, a nie grafika". ■■

NASZE POCZYNANIA OBRAZOWAĆ BĘDZIE GRAFIKA PRAWIE TAK DOBRA, JAK NA XBOKSIE. ALE PIERWSZYM. NIE DO KOŃCA PODOBA NAM SIĘ TO, CO DO TEJ PORY W TEJ KWESTII ZAWOJOWAŁ UBISOFT...

GT PRO SERIES

■ **Będzie polewka, gdy będziemy kręcić tym w powietrzu. Brum, brum, brum...**

W śród prawdziwego zalewu gier „mniejszych", na liście wydawniczej Wii „wiidnieje" kilka poważnych pozycji. Nie radzimy oceniać tej gry po screenach. Można, bowiem, poważnie się przejechać (kolejna słowna rozgrzewka intelektualna). W pudełku znajdziemy specjalny gadżet – wykonane z tworzywa koło, w które wmontujemy naszego wiilota. Doznania płynące z kierowania pojazdami w ten sposób są znacznie bardziej sugestywne, niż w trakcie trzymania pada bez tej nakładki. A i B to gaz i hamulec, kierunki na krzyżaku to zmiana biegów – tyle o sterowaniu (sic!).

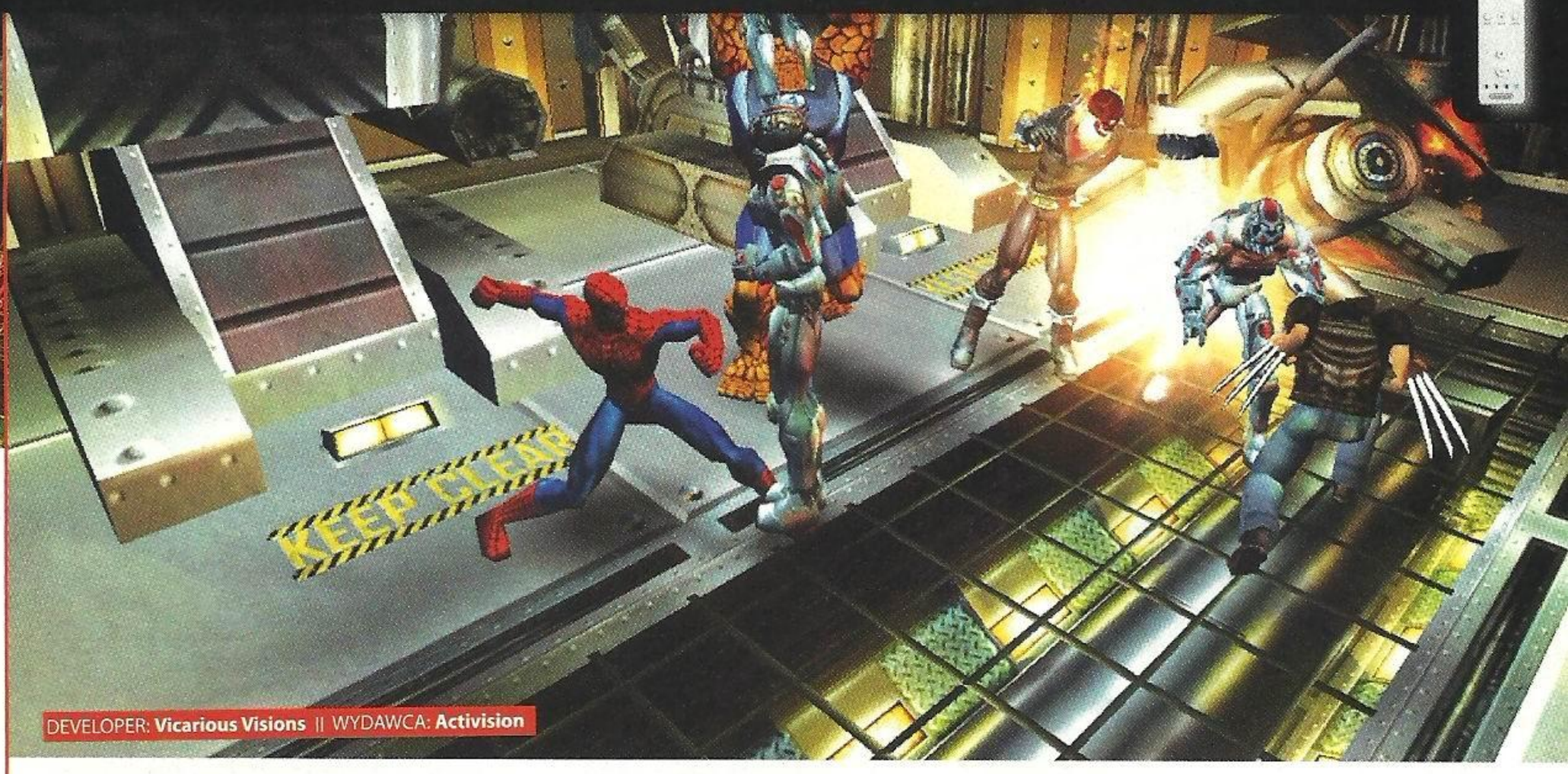
Aby kwestie techniczne mieć za sobą, poznajcie grafikę. Nie jest ona może tak urodziwa, jak jej koleżanki (GT i Forza), ale ma coś w sobie, a dzięki zastosowanej technice cel-shadingu nie będzie ona stawiana na równi z konkurentkami. Co nie zmienia faktu, że jest na swój sposób ładna i estetyczna.

Merytorycznie jest dobrze. Około 80 licencjonowanych aut od najbardziej znanych producentów tylko czeka, byśmy zabrali je na przejażdżkę. Autorzy zadbali, by model jazdy był bardzo przystępny, a jednocześnie trącił realizmem. Udało się to nad wyraz dobrze, samochody są ciężkie, ładnie wchodzą w zakręty i poślizgi. Właśnie! Zanim zaczniemy zabawę, wybieramy spośród dwóch modeli jazdy – gdzie jeden jest tradycyjny, a drugi nastawiony na modne driftowanie. GT PRO ma potencjał. ■■

■ Gra zapowiada się naprawdę nieźle i zapewne w Stanach wielu graczy się na nią skusi, tam kult superbohaterów nie słabnie. A my mamy Żbika!

GŁÓWNYCH ZŁYCH BĘDZIE CAŁY ZASTĘP – DOKTOR DOOM UFORMOWAŁ CAŁĄ LIGĘ NAJ-CZARNIEJSZYCH CHARAKTERÓW Z KAŻDEGO KO-MIKSU MARVELA.

■ Przecież to... Ghost Rider we własnej, rozpalonej do czerwoności osobie! Adrian Chmielarz, wielki fan tej postaci (Ghost Rider to xywa Adriana z czasów Quakeworld) z pewnością będzie ukontentowany.



DEVELOPER: **Vicarious Visions** || WYDAWCA: **Activision**

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE

Że nie można, pokazywało już wielu. Że nie można powiedzieć źle o Partii (magazyn Sukces), że nie można pokazywać ściemnionych materiałów (Sony z PS3). A że można? Że można dowodzą chłopaki z Vicarious Visions – konwersją nowej produkcji wydawanej przez Activision – Marvel: UA. Pokazali, że na Wii można zrobić grę, która nie odbiega wykonaniem od wersji z X360. Albo, przynajmniej, różni się minimalnie. Co prawda wynika to raczej z ubóstwa graficznego wersji na konsolę M$, ale i tak jest ładnie – lepiej, niż w przypadku wielu innych pozycji na Wii. Szczegółowo wykonane plansze, efekty specjalne, rozbłyski i kule ognia, czy wreszcie w miarę dokładnie zbudowani bohaterowie.

Kto siedzi w temacie, ten doskonale wie, że w skład uniwersum Marvela wchodzą najbardziej znani herosi znani nie tylko z kart komiksów (tak zaczynali), ale również srebrnego ekranu (tak kończyli) i konsol wszelakich (tym zajmowali się pomiędzy). Człowieka-pająka zna każde dziecko, Fantastyczną Czwórkę, Hulka, Kapitana Amerykę, czy Electrę niekoniecznie, ale i tak są to postacie medialne. To spośród ponad dwudziestki takich charakterów wybierzemy czterech/czwórkę (jeśli w skład wejdzie babka). Głównych złych będzie cały zastęp – doktor Doom uformował całą ligę najczarniejszych charakterów z każdego komiksu. Jego „Masters of Evil" staną nam na drodze i nie pozwolą, byśmy ocalili świat. Łał.

W założeniach gra jest erpegiem akcji. Każda z postaci opisana zostaje kilkoma statystykami, w trakcie rozgrywki zdobędziemy punkty doświadczenia, które następnie posłużą nam do rozbudowania możliwości ekipy. Standardzik. Nowością jest system ciuchów – każda z postaci ma kilka kostiumów, które dodatkowo jeszcze wpływają na prowadzenie akcji. Jedne poprawią szybkość, inne dodadzą ukryte umiejętności, zwiększą wytrzymałość i tym podobne.

Światy, przez które będziemy musieli się przebić, to raczej szablonowe pomysły, ale mają być dość zróżnicowane i klimatyczne. Jakieś łąki, cmentarzyska, nawiedzone parki rozrywki, posiadłości złych kolesiów – na nich sprawdzimy, czy pajęcza sieć nadaje się do czegoś więcej, niż do łapania much.

Skoro mowa o zdolnościach postaci, to jasnym jest, że każda ma swoje indywidualne. Nie wszystkie jednak będą dostępne już na starcie – część odblokują nowe wdzianka, resztę punkty doświadczenia.

Czekacie na to, nie? Tak. I tutaj niesłychane zdolności sterowania zostały wykorzystane należycie. Grucha to kroki postaci, pilot – ataki. Machać będziemy pionowo i poziomo, w zależności od efektu, jaki chcemy osiągnąć. Dodatkowo, po wciśnięciu B, nasz heros wykona swoje popisowe akcje – nim przytrzymamy ten przycisk, będą to proste kombosy i inne akrobacje. Dobrze, że będzie to gra, przy której będziemy mogli spokojnie posiedzieć w fotelu bez nadmiernego machania wiilotem.

Jedną z najjaśniejszych gwiazdek przy premierze nowej konsoli Ninny – tym będzie M:UA. Rozbudowanym, zręcznościowym erpegiem. Można? Nie bzdet, nie minigierka, tylko coś dla bardziej wymagających. ■■

DEVELOPER: **SEGA** || WYDAWCA: **SEGA**

SUPER MONKEY BALL BANANA BLITZ

Na początek ciekawostka: jaka część banana jest jadalna? Jadalne są nie tylko owoce, ale również łodyga i kwiatostan bananowca. Nieźle, co? Nie wiemy, czy można znaleźć je w sklepach, wiemy za to, że w okolicach premiery Wii w sklepach właśnie wyląduje kolejna gra z serii Super Monkey Ball o podtytule Banana Blitz. Jeśli ktoś nie wie, o co chodzi, spieszymy z wyjaśnieniami. W tej produkcji wcielamy się w podłoże. No dobra, przejmujemy nad nim kontrolę. Zadaniem naszym jest takie manipulowanie zawieszonymi w przestrzeni planszami, aby umieszczona w specjalnej bańce małpa (i nie jest to Donkey) dotarła do celu i po drodze pozbierała możliwie dużo owoców, o których od teraz wiecie więcej. Czy nie brzmi to na moment, w którym wchodzi do akcji pewien znany z niesamowitych zdolności kontroler? Dokładnie tak jest – sterowanie analogami było niezłe, ale czujniki ruchu pozwalają na jeszcze dokładniejsze i sprawniejsze pokonywanie kolejnych plansz. W porównaniu do wcześniejszych wersji nie będzie ich może taka kosmiczna ilość (bywało ich ponad 300), ale osiem światów i tyle samo plansz w każdym z nich wystarczyć powinno na długie godziny zabawy.

A teraz spójrzmy na screeny. Grafika jest prawie tak ładna, jak na GameCube. Ssak naczelny w środku kuli animowany jest znośnie, poszczególne światy mają swój własny styl i klimat, co pozytywnie wpływa na odbiór i względy estetyczne... Czy tylko nam nie chce się w takie cyrki wierzyć? Wiemy, że najważniejsza jest zabawa, ale bez przesady.

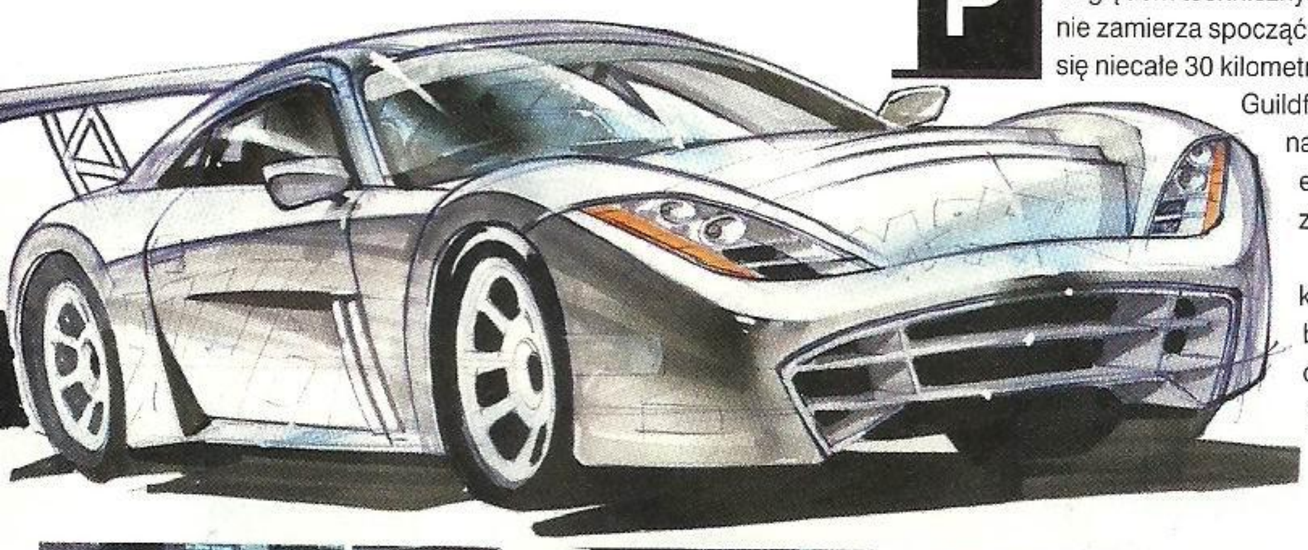
Oprawa dźwiękowa to brzdąkanie i muzyczki grane na różnych, dziwnych instrumentach, jest raczej tłem do zabawy i niczym więcej.

Jeśli jeszcze nie macie tego dość, to musicie wiedzieć, że oto przed Wami kolejna pozycja, która dostarczy sporo pozytywnej zabawy każdemu, kto stanie/zasiądzie przed Wii. Wykonanie po ostatecznych szlifach może nie będzie tak raziło, a wykorzystanie czujników ruchów w naturalny sposób może pociągnie całą produkcję. Się okaże. ■■

INFO
DEVELOPER: CRITERION GAMES
WYDAWCA: ELECTRONIC ARTS
TERMIN: 2007
PLAFTORMA: PLAYSTATION 3, XBOX 360

BURNOUT NOWEJ GENERACJI

Niniejszymi screenami Criterion ogłasza, że prace nad Next-Genowym Burnoutem idą pełną parą.

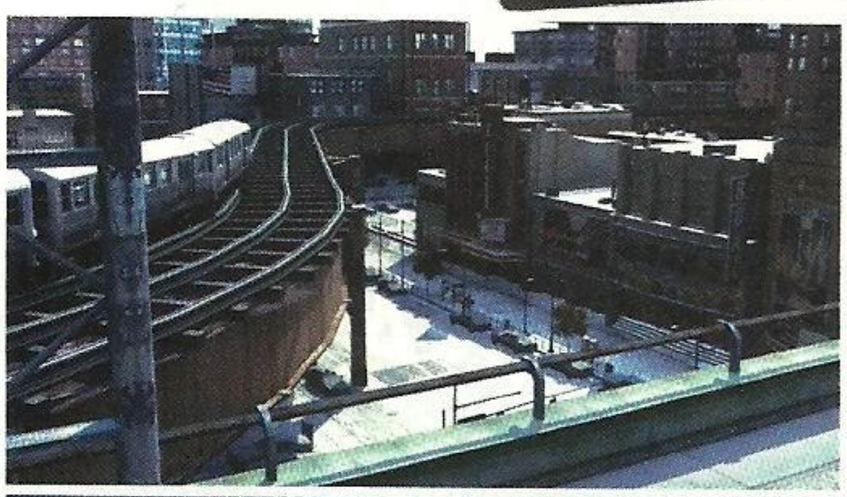


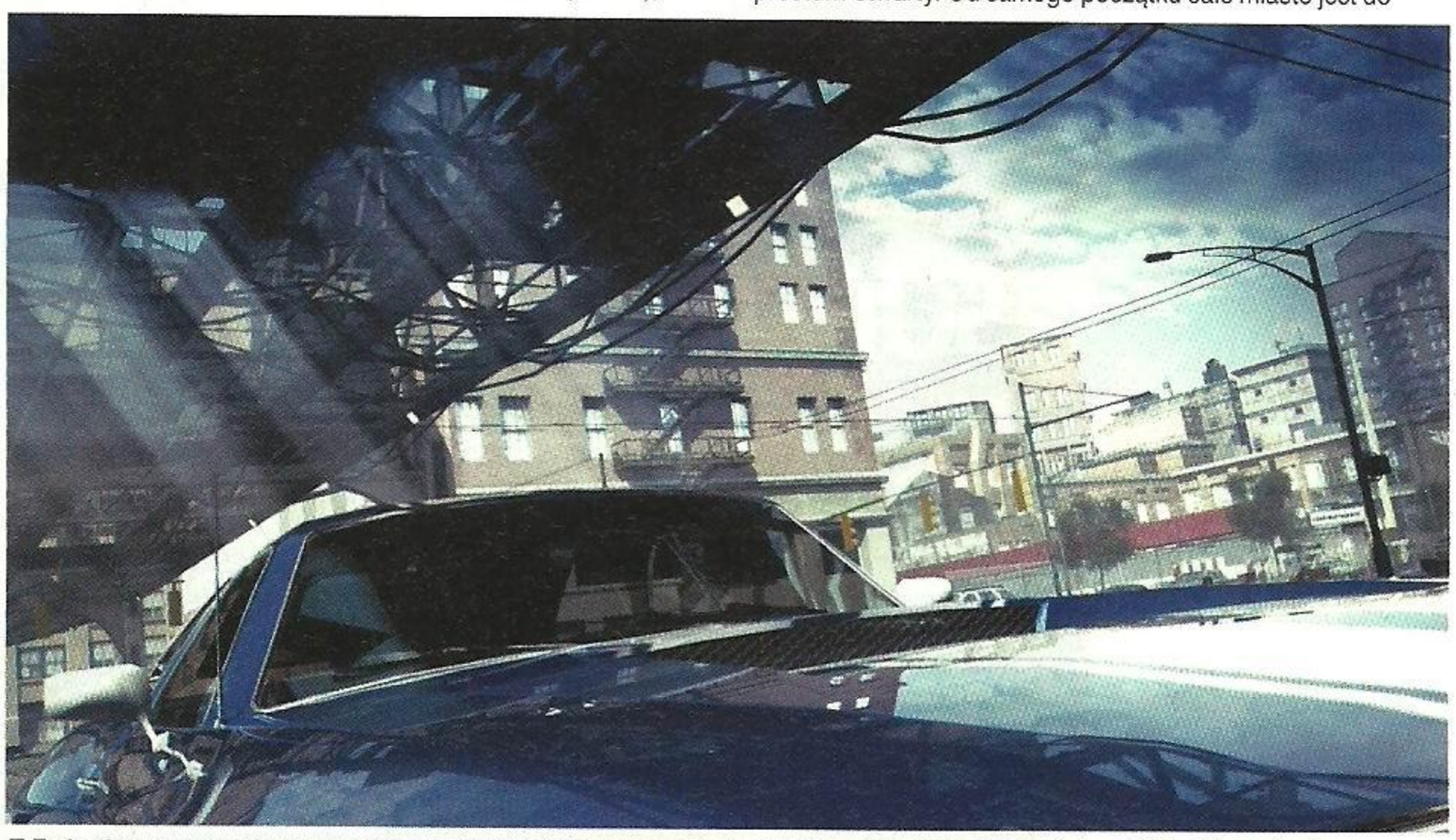
Po wydaniu Blacka, jeden z najlepszych pod względem technicznym teamów developerskich nie zamierza spocząć na laurach. W znajdującym się niecałe 30 kilometrów od Londynu miasteczku Guildford trwają zaawansowane prace nad najnowszą grą Criterion, ekipy, która zredefiniowała zręcznościowe wyścigi.

Piąty Burnout zmierza na konsole nowej generacji, choć bazą dla nowej produkcji byłej dywizji Canona (tak, Criterion początkowo było wewnętrznym studiem technicznym firmy znanej z produkcji aparatów i kserokopiarek!), jest PlayStation 3. Ekipa Criterion przez cały czas szuka nowych rozwiązań, by uczynić Burnouta jeszcze bardziej spektakularnym, a przy tym pozbawionym ograniczeń. Dlatego w najnowszej części gry akcja przeniesie nas do miasta nazwanego po prostu Paradise City i już na tym etapie prac wiadomo, że będziemy mieli do czynienia z otwartym światem, niczym nie przymierzając w ostatnich Need for Speedach. Jak określają to twórcy: „W Paradise City na gracza non-stop czeka akcja, bez menusów i dogrywania poziomów, a wyścig może rozpocząć się dosłownie na każdym zakręcie." No i pięknie.

PARADISE CITY

Jak widzą otwarty świat członkowie ekipy? Alex Ward, nasz dobry znajomy i główny producent gry, zawsze chętnie wypowiadający się dla prasy, rzuca: „Nasz Otwarty Świat jest po prostu… otwarty. Od samego początku całe miasto jest do





■ Zurbanizowane części Paradise City wyglądają świetnie i realistycznie. Jak tłumaczą autorzy, tradycyjnie zrobili sobie wycieczkę po Ameryce w poszukiwaniu inspiracji. Kupili też wiele planów i map, które pomogą im w planowaniu ulic.

dyspozycji gracza; choć oczywiście po nazbieraniu odpowiedniej ilości punktów za łamanie prawa, z czasem będą pojawiać się nowe zadania, to nie będzie ukrytych obszarów. Zawsze śmieszyło mnie, że w grach z otwartym światem spora część tego świata jest zamknięta dla gracza. U nas tak nie ma. Oczywiście nie chcemy też, by gracz jeździł po mieście rozpaczliwie szukając zabawy, kraks czy kolejnych wyścigów. Dlatego do każdego samochodu będzie przyporządkowane dziesięć zadań do wykonania. Na przykład jednym z zadań może być przejechanie pod prąd dwudziestu mil przy szybkości większej niż 200 kilometrów na godzinę. To oznacza, że gracz może rozpocząć zaliczanie tego zadania w dowolnym momencie, w dowolnej miejscówce, o dowolnej porze. Jeśli ktoś lubował się do tej pory w trybie, powiedzmy, Road Rage, proszę bardzo – może jeździć i odpalać wyścigi na tych zasadach tam, gdzie mu się podoba, przy okazji zaliczając pozostałe eventy. Nie będzie ścisłego podziału na zadania typu: teraz zalicz traffic attack, teraz wyścig, teraz crash. Zostawimy swobodę graczowi, chcemy powiedzieć: oto miasto i zadania do wykonania – jak, gdzie i kiedy je zaliczysz, to już Twój wybór."

Matt Webster, producent, dodaje: „Podobnie będzie z kraksami. Sami znajdziecie najciekawsze waszym zdaniem skrzyżowania w mieście, ba, kraksy możecie zaliczać nawet podczas wyścigów czy wspomnianego dwudziestomilowego rajdu pod prąd. W mieście poukrywamy także czarne punkty, w których będziecie musieli spowodować konkretne karambole. W chwili obecnej mamy ponad 200 eventów w mieście do zaliczenia, a będzie ich znacznie więcej."

„NIE BĘDZIE ŚCISŁEGO PODZIAŁU NA ZADANIA TYPU: TERAZ ZALICZ TRAFFIC ATTACK, TERAZ WYŚCIG, TERAZ CRASH. ZOSTAWIMY SWOBODĘ GRACZOWI, CHCEMY POWIEDZIEĆ: OTO MIASTO I ZADANIA – JAK, GDZIE I KIEDY JE ZALICZYSZ, TO JUŻ TWÓJ WYBÓR" – ALEX WARD

Także Hamish Young, ostatni z trójki producenckiej, ma coś do dorzucenia: „W nowym Burnoucie rywalizacja jest kluczem – także podczas zabawy w trybie dla pojedynczego gracza. W Paradise City żyje 34 kierowców sterowanych przez konsolę. Gracz będzie musiał (chciał) ich znaleźć i pokonać na różne sposoby. To, w jaki sposób się z nimi obejdzie, będzie w dużej mierze definiować kolejne pojedynki i potyczki. Będą pamiętali to, co im wcześniej zrobiono i postarają się odwzajemnić, z agresją atakując gracza. Będą go szukać w świecie gry. A gdy w końcu dostaną potężnego łupnia, zaczną się bać. Po pokonaniu przeciwnika na wszystkie sposoby, gracz zdobędzie jego samochód, co tym samym otworzy kolejne zadania do wykonania."

PS3 POWER

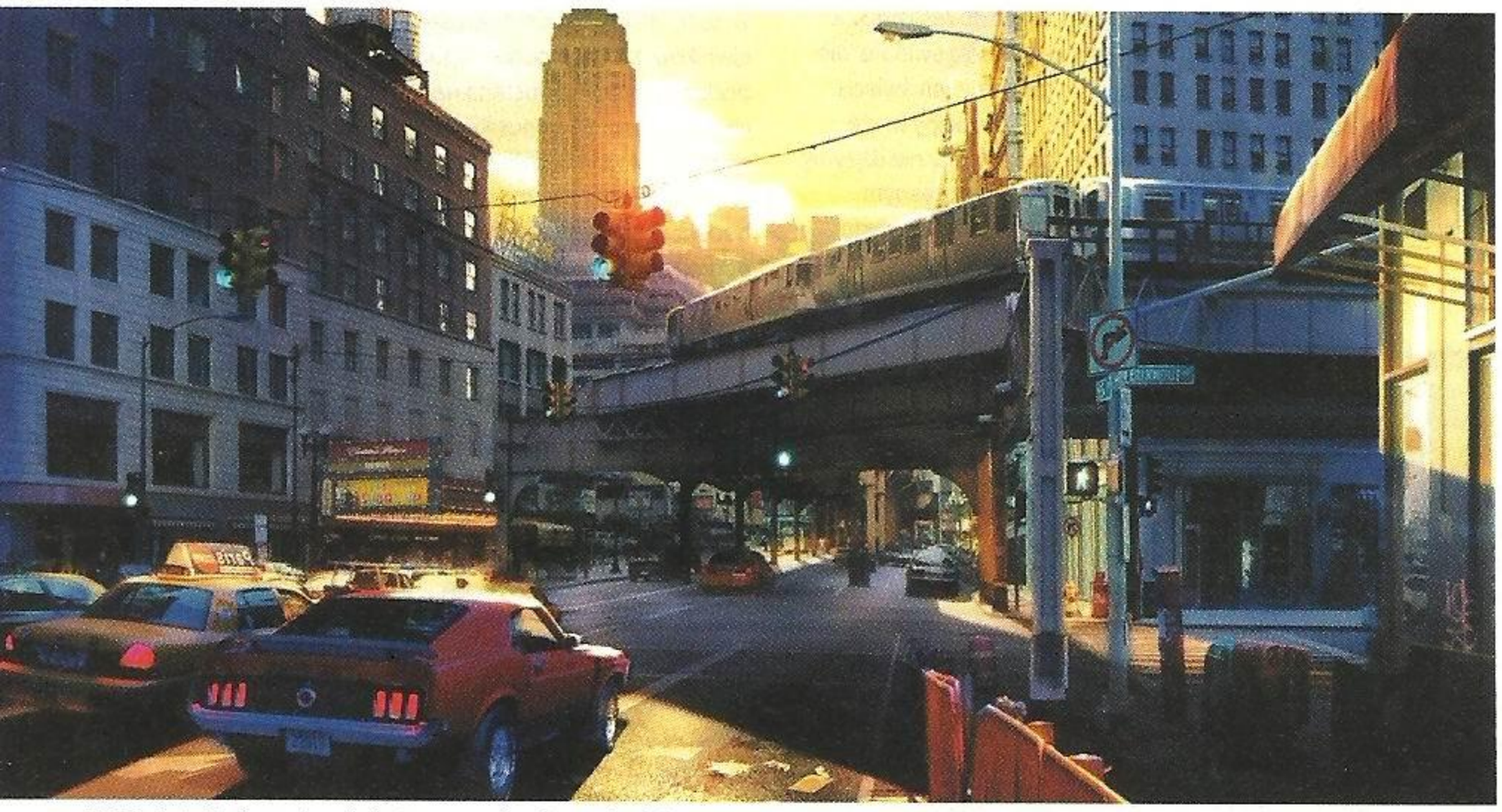
Każdy kolejny Burnout stanowił spory graficzny krok do przodu – nie inaczej ma być tym razem. Pojawią się choćby zmienne pory dnia (ranek, dzień i wieczór – nic nie wiemy o nocy). „Zawsze byliśmy wielkimi fanami bebechów zamkniętych w obudowie z napisem PlayStation. Być może wpływ na to ma fakt, że odnieśliśmy spory sukces z naszą serią na konsoli Sony. Mimo to, chcemy pracować na każdym sprzęcie, choć lubimy myśleć o sobie, jako o specjalistach właśnie od PlayStation." – mówi Ward, po czym dodaje: „Z naszego punktu widzenia jeśli ktoś nie potrafił zrobić świetnej gry na PlayStation 2, nie poradzi sobie także z PlayStation 3. Więcej mocy nie zawsze idzie w parze z odpowiednim jej wykorzystaniem."

Hamish Young wraca myślami do czasów świetności PS2. „Pracując nad poprzednimi Burnoutami na PlayStation 2 cały czas musieliśmy się ograniczać. Jeśli chcieliśmy przeznaczyć moc konsoli na grafikę, zabieraliśmy nieco z kodu audio. Aby zachować uczucie pędu, ograniczaliśmy liczbę obiektów z zaawansowaną fizyką. Na PlayStation 3 nie mamy tych ograniczeń – każdy obiekt na trasie ma ten sam, zaawansowany model fizyczny. Ograniczeniem dla nas była także szybkość streamowania, a błyskawiczne podawanie danych w locie to kluczowa sprawa dla gier pracujących w 60 klatkach na sekundę i korzystających z zaawansowanej grafiki oraz licznych tekstur. Nie mogliśmy już wycisnąć więcej mocy z PlayStation 2. Burnout 5 jest zbudowany tak, by wykorzystywać moc nowego sprzętu. Z poprzednich gier nie wzięliśmy nawet fragmentu kodu; cały silnik jest pisany zupełnie od nowa. Tylko w ten sposób możemy całkowicie przeskoczyć na kolejną generację. Jeśli odpalając piątego Burnouta powiecie: „e, widziałem to w poprzedniej części", jeśli nie poczujecie różnicy, nie ujrzycie jej... będzie to nasza porażka. A nie dopuścimy, by tak się stało."

CRASH BOOM BANG!

Kraksy. Efektowne kraksy są esencją każdego Burnouta i nie inaczej będzie w piątej, nie nazwanej jeszcze żadnym podtytułem części. Young: „Zawsze czuliśmy, że możemy

■ Każde szanujące się miasto ma oczywiście przedmieścia. Eksperymenty ze zmiennym oświetleniem aż proszą się o komentarz: a może będzie szalejąca pogoda?



■ Też chcielibyśmy wierzyć, że to screenshot bezpośrednio z gry – niestety, akurat ten shot to tak zwany „target render", czyli kompozycja zbudowana w programie do grafiki 3D z wykorzystaniem modeli z gry. Może Burnout 6 albo 7 będzie tak wyglądał.

FLIP MY RIDE

Ekipa Criterion zamierza wykorzystać możliwości pada do PlayStation 3. Jedną z opcji są oczywiście Crashe, gdzie przy pomocy żyroskopów wbudowanych w pad gracze będą mogli podrzucać i przekręcać samochód na wiele sposobów, a także kontrolować trajektorię lotu po wybiciu się z hopki. To oczywiście nie wszystko, choć na razie panowie nie zamierzają się dzielić z resztą świata swoimi pomysłami. Naturalnie jesteśmy ciekawi co z tego wyjdzie, niemniej jednak z ulgą witamy zapewnienia, że obsługa Tilta nie będzie obowiązkowa, a obłożenie przycisków będzie można dowolnie dostosować do swoich preferencji.

BURNOUT NEXT-GEN

„DEFORMACJE SAMOCHODÓW BĘDĄ PO PROSTU NIESAMOWITE. NIE BĘDZIE TO PRZEPROGRAMOWANA SEKWENCJA KILKU WGNIECEŃ, TYLKO PEŁNA FIZYKA LICZĄCA TO, CO STANIE SIĘ Z SZYBAMI, KAROSERIĄ I WNĘTRZEM PRZY ODPOWIEDNIM NACISKU.” – MATT WEBSTER

uczynić wypadki bardziej atrakcyjnymi, bo to one przecież dają graczom najwięcej satysfakcji.” Producent oczywiście ma rację; podekscytowanie każdą kraksą począwszy od Burnouta Drugiego było nie do przecenienia. A rozwijając wątek: „W nowym Burnoucie deformacje samochodów będą po prostu niesamowite. Nie będzie to przeprogramowana sekwencja kilku wgnieceń, tylko pełna fizyka licząca to, co stanie się z szybami, karoserią i wnętrzem przy odpowiednim nacisku.” – twierdzi Matt Webster. I zaraz dodaje: „Siedem SPU (procesorów – red.) w PS3 daje nam olbrzymie możliwości. W Burnout Revenge samochód składał się z dwunastu części, które podczas kolizji deformowały się i odlatywały od wozu. Teraz każde auto będzie składać się z osiemdziesięciu fragmentów.” Doskonale. Tylko że najlepsze cały czas przed nami – „Po raz pierwszy pozwolimy graczom uczestniczyć w wypadkach – podczas wypadków umieścimy kamerę także w samochodzie. I wierzcie nam – efekty będą szokujące.” Super! Fajnie byłoby jeszcze mieć kable wychodzące z PS3 z żabkami zaciskanymi gdzieś na ciele (na sutkach – mac), by raziły prądem podczas wypadku…

Jeszcze kilka ciekawych zdań w kwestii fizyki: „Nie emulujemy rzeczywistości, nie staramy się dążyć do realizmu za wszelką cenę. Prawdziwa fizyka jest z pewnością świetna, ale każdy może przecież ją sprawdzić… w prawdziwym świecie. Dla nas prawdziwa fizyka to nudna fizyka. Inne ekipy może starają się tworzyć realistyczny model fizyczny; my nie dążymy do realizmu, ale do spektakularności przy jednoczesnym zachowaniu wiarygodności. Każdy takedown będzie wydarzeniem; jeśli wysadzisz przeciwnika z trasy i wrzucisz go na skrzyżowanie pełne samochodów, nie będziesz chciał oderwać oczu od koziołkujących wraków. Zniszczymy te wszystkie samochody. Oczywiście lubimy piękne, lśniące bryki, ale to jest Burnout i rozp****one samochody to najpiękniejszy widok pod słońcem!”

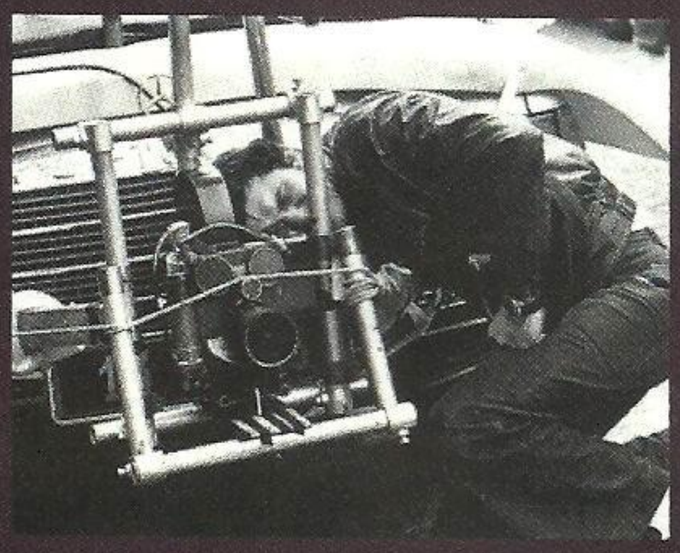
ONLINE I WEBCAMY

Obsługa kamery internetowej będzie integralną częścią nowego Burnouta. Ward: „Cała ekipa Criterion jest mocno zainteresowana tematem webcamów. Wierzymy, że kamery to kolejny wielki krok w rozgrywkach multiplayerowych – tak, jak kiedyś VoIP (voice over IP, czyli przesyłanie głosu, headsety – red.). Podczas testów zauważyliśmy, że ludzie zwykle bawią się w sieci znacznie dłużej, gdy ma to związek z właśnie z webcamami.”

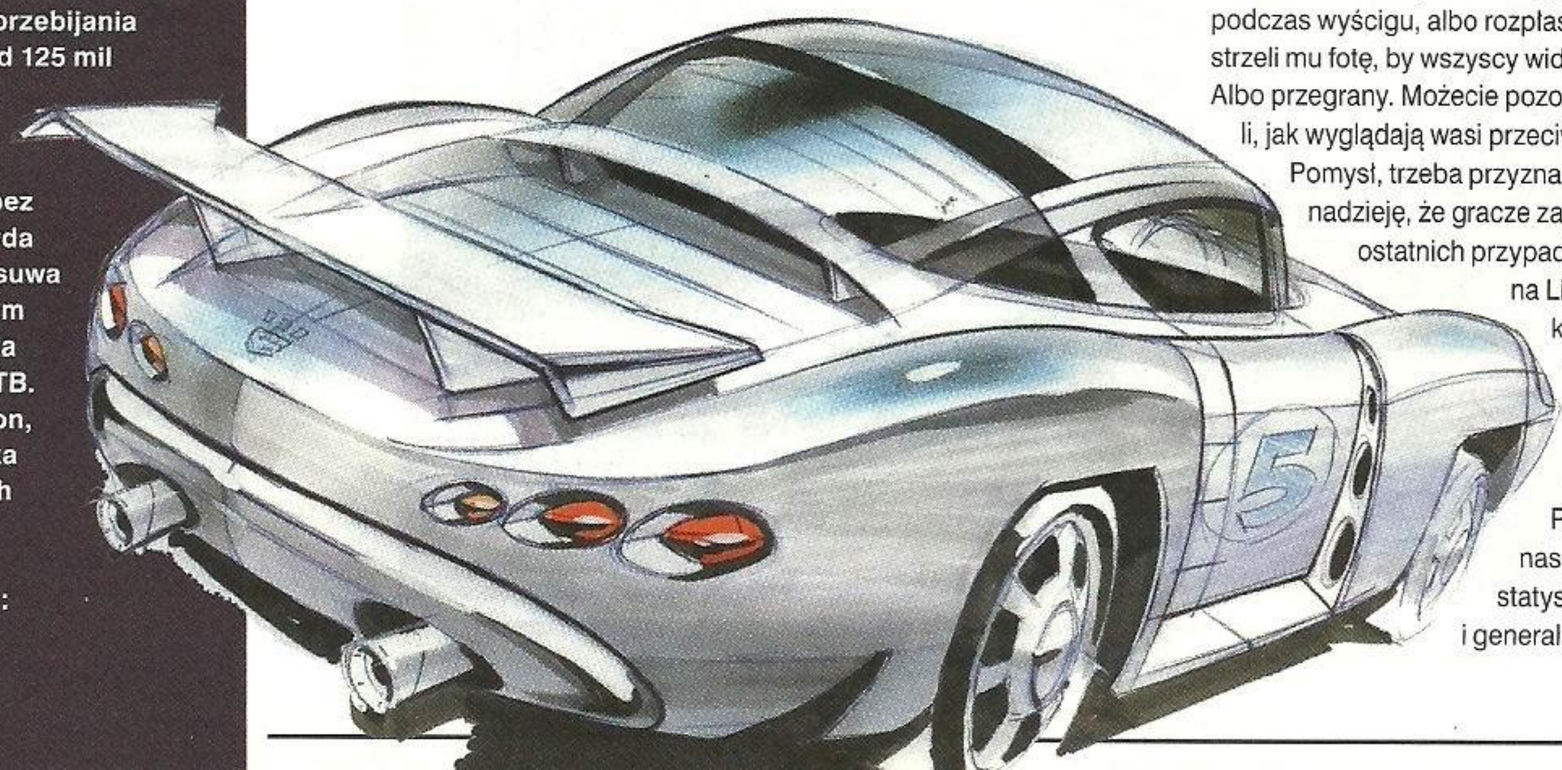
Nowość w mechanice gry:„Jedną z nowych opcji, które znajdziecie jest tak zwane „Zaznaczanie”. Gdy gracie w sieci, często słyszycie przeciwników rzucających pogróżki w stylu „zaraz cię dorwę” i tym podobne. Postanowiliśmy po prostu wrzucić do gry element zemsty – gracze mogą zaznaczać przeciwników, którzy mocno im podpadli. Jeśli zdejmą oponenta podczas wyścigu, dostaną nagrodę. Ale zdjęty przeciwnik również dostanie bonusika, dzięki któremu będzie mógł się zemścić. Można będzie na przykład popsuć nieco komuś kierownicę, namieszać mu w hamulcach… albo wrzucić stałego boosta. A za każdym razem, gdy ktoś zdejmie przeciwnika podczas wyścigu, albo rozpłaszczy się na ścianie, webcam strzeli mu fotę, by wszyscy widzieli, jak wygląda zwycięzca. Albo przegrany. Możecie pozować – chodzi o to, byście widzieli, jak wyglądają wasi przeciwnicy.” – mówi Hamish Young. Pomysł, trzeba przyznać, jest przedni i mam jedynie nadzieję, że gracze zachowają się na poziomie, co po ostatnich przypadkach publicznej masturbacji na Live! z transmisją przez nową kamerkę do X360 nie jest wcale takie pewne.

Jednak tryb zabawy sieciowej to nie tylko kamery. Krasomówczy Alex: „Burnout Revenge na Xboxa 360 był dla nas testem, jeśli chodzi o zbieranie statystyk pojedynczych wyścigów i generalnie progresu graczy. Naszym

C’ÉTAIT UN RENDEZ-VOUS



Cała ekipa Criterion, a w szczególności panowie odpowiedzialni za sferę audio, jest mocno zainspirowana krótkometrażowym, francuskim filmem z 1976 roku – *C’était un rendez-vous*, zrealizowanym przez Claude’a Leloucha. Film ten to ośmiominutowa sekwencja przebijania się przez Paryż z prędkością ponad 125 mil (czyli 200 kilometrów) na godzinę. Oczywiście na czerwonych światłach, przy wszechobecnych samochodach i praktycznie bez zdejmowania nogi z gazu. Co prawda na filmie nienormalny kierowca zasuwa Mercedesem, jednak w ostatecznym montażu podłożono odgłosy silnika innego samochodu – Ferrari 275GTB. Jak twierdzą dźwiękowcy z Criterion, dzięki zastosowaniu efektów silnika pracującego na wyższych obrotach możliwe było uzyskanie lepszego efektu prędkości.
Film można obejrzeć pod adresem: http://www.axe-net.be/rdv/



BURNOUT NEXT-GEN

■ Ward: „Mamy śliczne modele pojazdów i mogliśmy je lepiej przedstawiać graczom w poprzednich grach. Nie byliśmy wystarczająco sprytni." Ekipa postanowiła popracować nad tym elementem, a inspirowali się przede wszystkim katalogami i reklamami samochodów, gdzie każdy producent próbuje jak najlepiej pokazać swoje cacko. Kazdy samochód będzie miał także swoją unikalną muzyczkę.

celem jest wyjście poza zdefiniowane wyścigi i tradycyjną wizję multiplayera składającą się z fragów, defmeczy i tego, kto jest numerem jeden na świecie. Próbowaliśmy trochę pograć w Burnout Revenge na Live! i regularnie dostajemy po tyłku w naszą własną grę." Temat leży też Hamishowi: „Obecnie w multiplayerowych grach liczą się rankingi najlepszych graczy na świecie. To jest słabe, niszowe – przecież z samej definicji może być tylko kilku najlepszych graczy na świecie. A my chcemy trafić do większej liczby zainteresowanych graniem. Wiele osób chce po prostu rozluźnić się grając z przyjaciółmi, albo innymi graczami na ich poziomie, zamiast dostawać przez cały czas w tyłek. Zresztą całe to granie online może de facto odrzucić wielu graczy. Zawsze najważniejszy jest ten pierwszy raz, pierwszy defmecz, pierwszy wyścig. Jeśli zostaniesz za pierwszym razem wgniecony w ziemię i zdeptany jak robak, najprawdopodobniej odpuścisz sobie temat, nie będziesz chciał do tego wracać, bo to pierwsze doświadczenie okazało się mało zabawne."

Taki system zdaje się częściowo funkcjonuje już na Live!, gdzie przy zakładaniu profilu gracz musi się samookreślić – do której strefy chce należeć (rekreacja, hardcore'owiec itp.), ale zawsze warto poczekać na to, co wymyśli Criterion.

WYJĄCE MAŁPY?

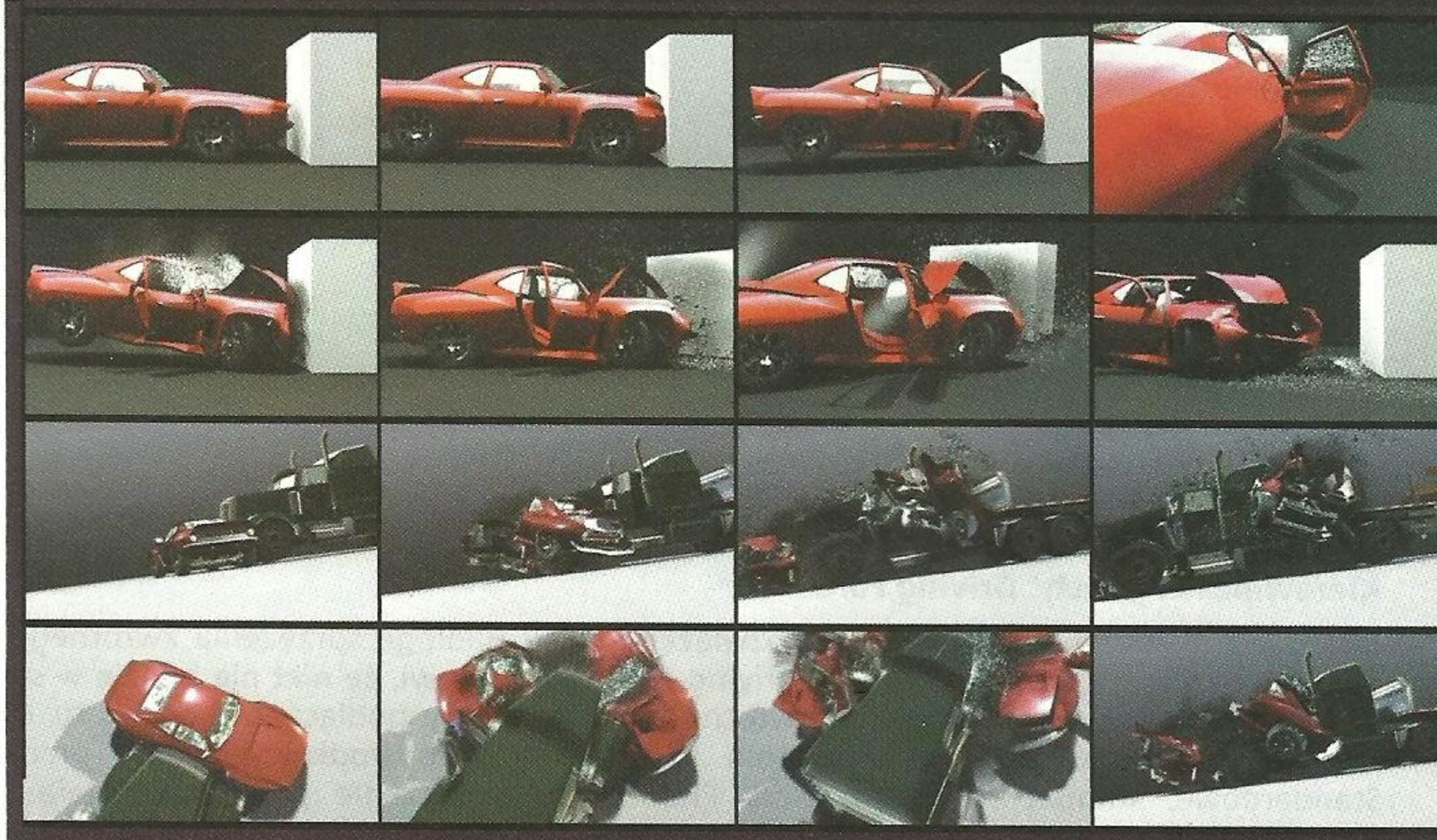
Co ciekawe, producenci gry są niesłychanie wręcz podekscytowani możliwościami audio nowej konsoli. „Sądzimy, że w grach na odchodzącą generację konsol developerzy nie przykładali się specjalnie do efektów dźwiękowych. Powodem tego były również ograniczenia sprzętowe – PlayStation 2 miało 32 kanały dźwięku; w piątym Burnoucie wykorzystujemy 32 kanały tylko na dźwięk silnika pojazdu gracza!" – ekscytuje się Hamish Young. „Dopiero na konsoli nowej generacji możemy zaplanować ile pamięci przypadnie naszym dźwiękowcom. W zasadzie na same efekty dźwiękowe chłopaki dostali jeden z siedmiu procesorów PS3 i myślę, że żadna ekipa na świecie nie poświęciła całego procesora na sferę audio." Szef ekipy dźwiękowej, Nick Laviers rzuca nieco światła na to, co usłyszymy w nowym Burnoucie: „Ludzie zawsze myślą, że nagrywamy efekty prawdziwych kraks i potem wrzucamy je do gry. Pewnie zdziwią się, jak to przeczytają, ale tak naprawdę używamy wszystkiego, co ciekawe. Moim ulubionym kolażem dźwięków towarzyszących wypadkowi, jest odgłos łamiącego się gigantycznego drzewa, zmiksowany z efektem urwanego kabla wysokiego napięcia oraz jękiem wyjących z bólu małp." Nieźle. Mam tylko nadzieję, że nagrania zwierząt chłopaki wydobyli z jakichś archiwów, zamiast bić kijem siedzące w klatce małpy. Laviers kontynuuje: „Każdej kraksie będzie towarzyszył inny, unikalny dźwięk. Algorytm Sztucznej Inteligencji, jaki pakujemy do obsługi dźwięku, sam wybierze efekty w zależności od tego, w co uderzy gracz, z jaką prędkością i tak dalej. Mamy na przykład w bibliotece najgłośniejszy dźwięk kiedykolwiek nagrany przez człowieka – eksplozję nuklearną. Audio jest dla nas bardzo ważne."

CZEKAMY

Chcecie więcej? Ja też, ale na kolejne informacje będziemy musieli poczekać pewnie jeszcze z pół roku. A ta inna, druga gra Criterion, która też przecież powstaje na konsole nowej generacji? „Ekipa Blacka jeździ teraz po świecie, zdaje się Europie Wschodniej i co jakiś przesyła nam enigmatyczne kartki pocztowe." – mówi Alex. Tymczasem sycimy oczy pierwszymi screenami z Burnouta nowej generacji i jak zawsze w przypadku TEJ gry czekamy niecierpliwie na więcej.

opracował: Gulash ■■

CRASH TEST DUMMY



Algorytm odpowiedzialny za kolizje został napisany zupełnie od podstaw, a powyżej możecie zobaczyć efekty jego działania w crash-testach pochodzących bezpośrednio z silnika gry. Criterion doskonale wie, że kraksy są esencją i w opinii wielu graczy najważniejszym elementem Burnouta. Bardzo chcielibyśmy zobaczyć w akcji nową kamerę filmującą wypadek z wnętrza pojazdu, ale pewnie będziemy musieli na to jeszcze poczekać.

© 2006 Logitech. Wszelkie prawa zastrzeżone. Logitech, logo Logitech i inne znaki firmy Logitech są jej własnością i mogą być zastrzeżone.
Wszelkie inne znaki towarowe są własnością odpowiednich firm.

Moc sprzężonych doznań.

Logitech®

Kierownica Logitech® Driving Force EX™

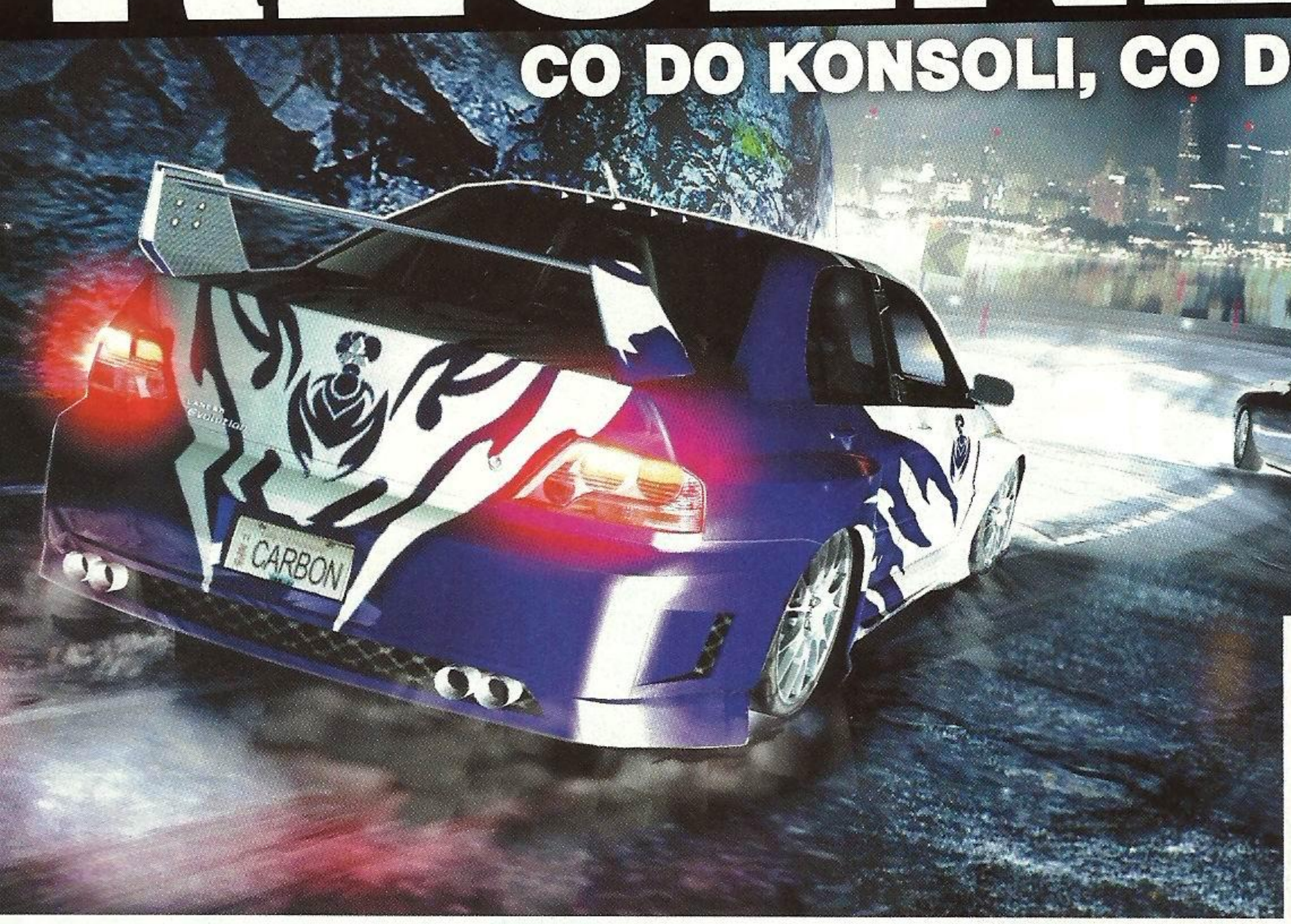
Doskonałe połączenie najnowszego rozwiązania w technologii sprzężenia zwrotnego ze standardową kierownicą PlayStation®. Urządzenie Driving Force EX™ sprawi, że nikt nie będzie w stanie Ci dorównać w grach wyścigowych. Sprzężenie zwrotne działające przy podłączeniu do portu USB da Ci odczuć nierówności drogi, wstrząsy, zderzenia i działania sił odśrodkowych przy prędkości 240 km/h. Standardowe, kompatybilne z konsolą PlayStation® połączenie portu kontrolera pozwala używać kierownicy do gier bez sprzężenia zwrotnego. Jeśli chcesz się poczuć jak prawdziwy kierowca wyścigowy, weź tę kierownicę do rąk, naciśnij pedał gazu, włącz wysoki bieg i zostaw przeciwników daleko z tyłu.

www.logitech.com

Designed to move you™

RECENZJE

CO DO KONSOLI, CO DO ŚMIETNIKA



40 **Gears of War** — Xbox 360

44 **Import Tuner Challenge** — Xbox 360

44 **MotoGP** — PSP

45 **Eragon** — PlayStation 2, Xbox, Xbox 360, GameCube

46 **Scarface: The World is Yours** — PlayStation 2, Xbox

48 **Ojciec Chrzestny** — PSP

53 **Deep Labirynth** — Nintendo DS

53 **Harvest Moon DS** — Nintendo DS

54 **Splinter Cell Double Agent** — Xbox 360

56 **Valkyrie Profile 2: Silmeria** — PlayStation 2

58 **Need For Speed Carbon** — PlayStation 2, Xbox, GameCube

62 **Mario vs. Donkey Kong 2** — Nintendo DS

62 **Dragon Quest Heroes: Rocket Slime** — Nintendo DS

63 **Enchanted Arms** — Xbox 360

64 **Pro Evolution Soccer 6 PL** — PlayStation 2

67 **The Godfather** — Xbox 360

67 **Greg Hastings' Paintball Max'd** — PlayStation 2, Xbox

68 **Mortal Kombat: Armageddon** — PlayStation 2, Xbox

70 **The Legend of Spyro** — PlayStation 2, Xbox, GameCube

71 **Ridge Racer 2** — PSP

71 **Scarface: Money. Power. Respect.** — PSP

72 **Killzone: Liberation** — PSP

74 **Metal Gear Solid 3: Subsistence** — PlayStation 2

77 **Godhand** — PlayStation 2

78 **Canis Canem Edit** — PlayStation 2

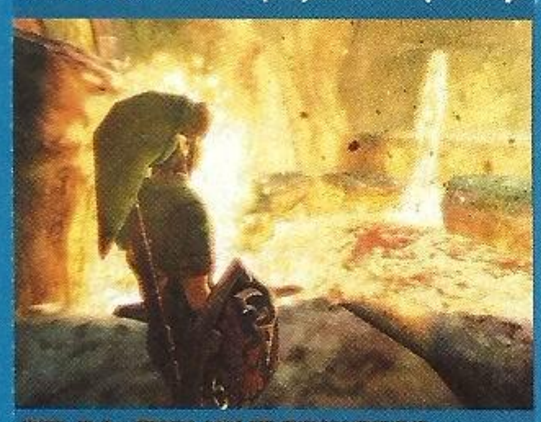
80 **Samurai Warriors 2** — PlayStation 2, Xbox 360

80 **Xyanide** — Xbox

N+ MOST WANTED GRUDZIEŃ 2006

GTA: VICE CITY STORIES
Jeśli będzie tak dobra, jak Liberty City Stories (a będzie), szykuje się obowiązkowa pozycja dla posiadaczy PSP. Drżyj Vice City, powracamy!

CALL OF DUTY 3
Tak, mamy ochotę porządnie postrzelać w klimatach Drugiej Wojny Światowej. Znowu. Ale CoD zawsze przynosi masę emocji.



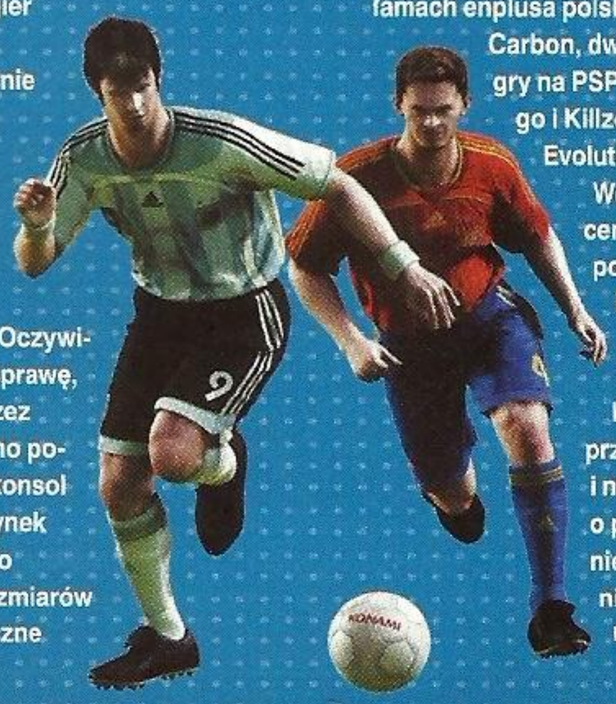
ZELDA: TWILIGHT PRINCESS
Okręt flagowy dla Wii i ostatnia duża gra dla GameCube z pewnością nie będzie słaba. O, nie...

Potrzeba lokalizacji

Powstające od kilku lat jak grzyby po deszczu szkoły językowe w całej Polsce (których reklamy można spotkać dosłownie na każdym przystanku komunikacji miejskiej w dowolnym mieście), oprócz faktu, że najwyraźniej jest w tym biznes, uświadamiają nam jedno: jest na nie ogromny popyt, a zatem znajomość języków obcych jest w Polsce znikoma. Pokolenie obecnych dwudziestokilku- i trzydziestolatków, którzy stanowią o sile napędowej naszego kraju, mają pieniądze i chcą wydawać je na konsole i gry, dorastało w czasach, w których obowiązkowym językiem obcym do nauki w szkole podstawowej był rosyjski. Gdzieniegdzie w szkołach średnich mieli do czynienia z angielskim lub francuskim, ale sami wiecie jak wygląda często nauka w szkole. Każdy myśli o wszystkim, tylko nie o tym, co akurat tłumaczy nauczyciel.

Miesiąc temu byłem w Barcelonie i nie omieszkałem przyjrzeć się lokalnej prasie o grach video. Tym, co uderzyło mnie najbardziej nie były wcale rozpikselowane screenshoty na pół strony i po pięćdziesiąt stron reklam gier w magazynie, ale fakt, iż bez mała siedemdziesiąt procent gier na PlayStation 2 miała napisy właśnie po hiszpańsku. Z zazdrością patrzyłem na hiszpańskie shoty z Kingdom Hearts 2 czy Final Fantasy XII. Oczywiście zdaję sobie sprawę, że w Hiszpanii przez dwa lata sprzedano ponad dwa miliony konsol PlayStation 2, a rynek gier video urósł do niebotycznych rozmiarów i generuje kosmiczne zyski (a więc warto weń inwestować), ale nieśmiało pragnę zauważyć, że i u nas w tym czasie przybyło kilkaset tysięcy peesdwójek. I choć najczęściej regenerowaną (z powodu rys) w Polsce płytą jest wynalazek Swap Magic, to sprzedaż legalnego oprogramowania cały czas rośnie. Jak powiedział mi podczas rozmowy Stefan Lampinen, dyrektor sprzedaży Microsoftu na Europę, Afrykę i Bliski Wschód, tylko patrzeć jak nasz rynek wystrzeli i przebije takie kraje jak Szwecja, Belgia czy Włochy.

Potrzeba zatem polskich wersji gier w ilościach większych, niż kilka rocznie. O ile wcześniej były czynione nieśmiałe próby, szlak przetarło Electronic Arts już w ubiegłym roku lokalizując FIFA, czy Need for Speed, a inni wydawcy, by ich produkty pozostały konkurencyjne, chcąc niechcąc, muszą podążyć tym tropem. I nie chodzi o podstawową lokalizację „box & docs", jaka od pewnego czasu stała się standardem w polskich sklepach, ale o napisy w niemal każdej grze po polsku. Dokładnie tak, jak to ma miejsce na rynku pecetowym, który dzięki temu przyciąga ludzi do gier i komputerów. Dlatego po raz kolejny z radością witam na łamach enplusa polską wersję Need For Speed: Carbon, dwie pierwsze zlokalizowane gry na PSP w postaci Ojca Chrzestnego i Killzone: Liberation, a także Pro Evolution Soccer 6.



Wcale nie mamy za wysokich cen gier. Nowe, oryginalne pozycje w platynie można kupić już za pięćdziesiąt złotych. To lokalizacja jest kluczem. Bez tego konsole w Polsce nigdy nie przebiją się do mainstreamu i nie zawalczą z pecetami o prymat na rynku, choćby nie wiem ile pompowano pieniędzy w spoty telewizyjne.

■■ Gulash

GEARS OF WAR

NIE SĄDZIŁEM, ŻE HALO MOŻE DOCZEKAĆ SIĘ KONKURENCJI NA PLATFORMĘ MICROSOFTU. MYLIŁEM SIĘ

Xbox 360

- Wydawca: Microsoft
- Producent: Epic Games
- Liczba graczy: 1-4 (8)

GRAFIKA ■■■■■■■■■■
DŹWIĘK ■■■■■■■■■□
MIÓD ■■■■■■■■■■

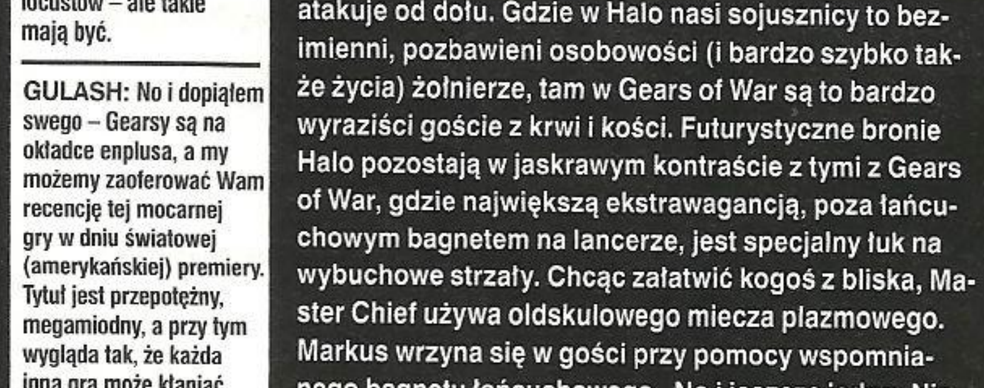
DOBRE: Pomysł, wykonanie, sterowanie, klimat konfliktu.
ZŁE: Nie złe, ale idealne byłoby, gdyby dawało się rozwalać otoczenie. Mam nadzieję, że to rozwinie sequel.
BRZYDKIE: Mordy locustów – ale takie mają być.

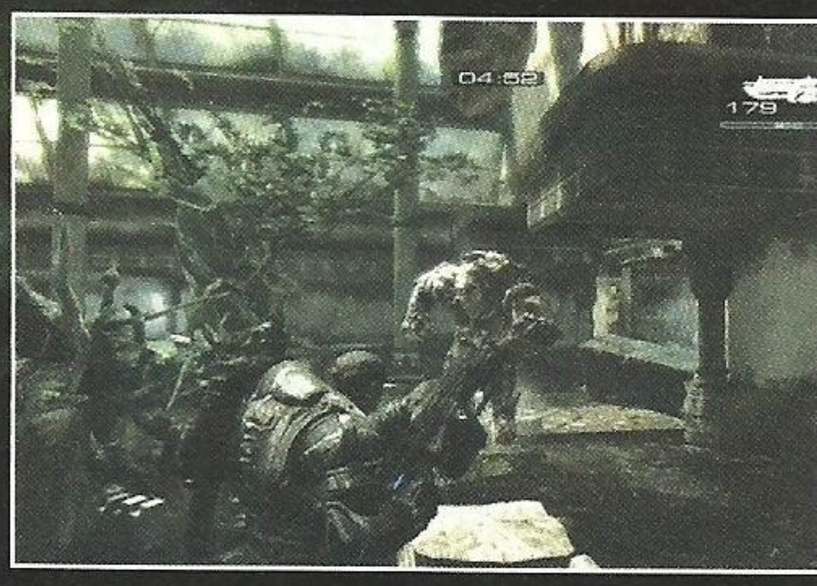
GULASH: No i dopiąłem swego – Gearsy są na okładce enplusa, a my możemy zaoferować Wam recencję tej mocarnej gry w dniu światowej (amerykańskiej) premiery. Tytuł jest przepotężny, megamiodny, a przy tym wygląda tak, że każda inna gra może kłaniać mu się w pas. Chyba wszyscy developerzy kupili już Unreal Engine 3 od Bleszińskiego i dobrze – jeśli takie będą efekty, next-genowe granie będzie cudowne. To po prostu re-we-la-cyj-na gra. I kropka.

Gears of War, to gra, która stanie się symbolem kojarzonym z konsolą Xbox – w tym wypadku 360 – i która rozpali wyobraźnię graczy w sposób, jaki dotychczas był zarezerwowany dla Master Chiefa i jego stojących w cieniu kompanów. Nie mogę uniknąć porównań do sagi Bungie, nawet pomimo, że Gears of War dopiero debiutuje na rynku, a gra z pierścieniem liczy sobie już dwie bestsellerowe części. Nawet pomimo, że liczby stojące za Halo – miliony sprzedanych egzemplarzy – stoją przy jaskrawym zero, jak na chwilę obecną, Gearsów. Ale jestem spokojny.

Halo postawiło na klasyczne s-f, podobnie jest w przypadku Gears of War. W obu jest zagrożenie ze strony obcych. W obu gracz jest ostatnią nadzieją ludzkości, a misja której się podejmuje ma znaczący wpływ na dalsze losy konfliktu. W obu grach zdrowie odnawia się samo – podobnie jak stan tarcz Master Chiefa po celnej serii, tak i tutaj zdrowie żołnierzy COG – tak nazywają się siły ludzkie w Gears of War – szybko odnawia się, kiedy nikt ich nie trafia.

Mniej więcej tutaj jednak podobieństwa się kończą, a zaczynają poważne różnice. Tam, gdzie w Halo niebezpieczeństwo nadchodzi z góry, w Gears of War atakuje od dołu. Gdzie w Halo nasi sojusznicy to bezimienni, pozbawieni osobowości (i bardzo szybko także życia) żołnierze, tam w Gears of War są to bardzo wyraziści goście z krwi i kości. Futurystyczne bronie Halo pozostają w jaskrawym kontraście z tymi z Gears of War, gdzie największą ekstrawagancją, poza łańcuchowym bagnetem na lancerze, jest specjalny łuk na wybuchowe strzały. Chcąc załatwić kogoś z bliska, Master Chief używa oldskulowego miecza plazmowego. Markus wrzyna się w gości przy pomocy wspomnianego bagnetu łańcuchowego. No i jeszcze jedno. Niewątpliwym bohaterem Halo jest Master Chief. Widzimy go w przerywnikach, intrze, podczas animacji ilustrujących pewne wydarzenia oraz – w czasie jazdy pojazdami. Za to Marcus Fenix jest widoczny non stop. I po raz kolejny okazuje się, że trudno jest o grę pozwalającą na lepsze wczucie się w rolę, niż ta z widokiem zza pleców i potężnych barków głównego bohatera.





Master Chief w wypolerowanym pancerzu wygląda, jak wybierający się na paradę żołnierz kompanii honorowej.

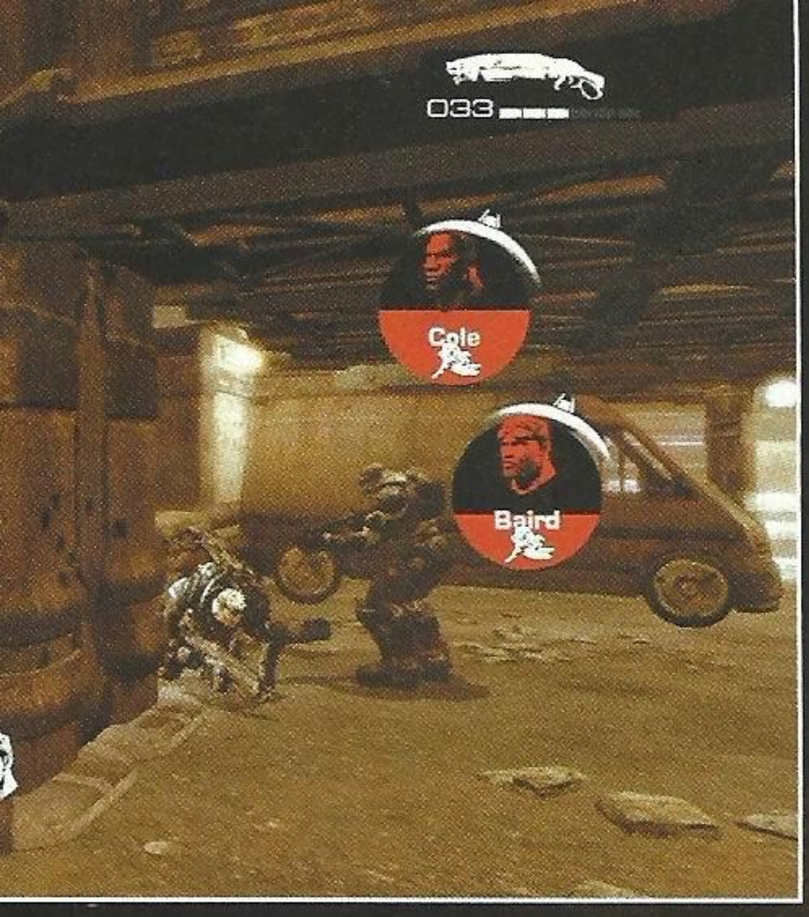
Marcus Fenix w sfatygowanej zbroi wygląda, jak wybierający się na front żołnierz kompanii karnej.
Sami zadecydujcie.

Schowany za najdalej wysuniętą w głąb ulicy barykadą stwierdzasz, że zabrnąłeś za daleko. Ten samotny z daleka locust okazał się trzema locustami, z których jeden znajduje się około 10 metrów dalej i co jakiś czas strzela z shotguna. A strzał z shotguna z takiej odległości to żadna frajda. W dodatku, kiedy dwaj kumple ostrzeliwują kawałek muru, za którym przycupnąłeś, trzeci zaczyna powoli biec w twoją stronę. Nie mogąc wychylić się zza przeszkody i ostrzelać go, wystawiasz rękę z lancerem nad głowę i bardzo niecelną serią siejesz po najbliższym otoczeniu. Masz szczęście – kilka pocisków trafia locusta w nogi, a ten pada na ziemię. Karabin jednego z locustów milknie – obcy jest tak blisko, że słychać jak przeładowuje spluwę. Wtedy:
a). Nie zwracając uwagi na nic wychylasz się z dwoma uzi i opróżniasz oba magazynki, po czym magicznie przeładowujesz je, nie puszczając ani na sekundę kolb.
b). Wchodzisz do kieszeni postaci i tam ręcznie przeładowujesz amunicję nie tracąc nawet sekundy czasu walki.
c). Dusisz przycisk przeładowania, modląc się o trafienie we właściwym momencie, dzięki czemu Markus błyskawicznie wciśnie magazynek do karabinu i będzie mógł wychylić się zza zasłony i celną serią w głowę dobić gramolącego się niezdarnie locusta.

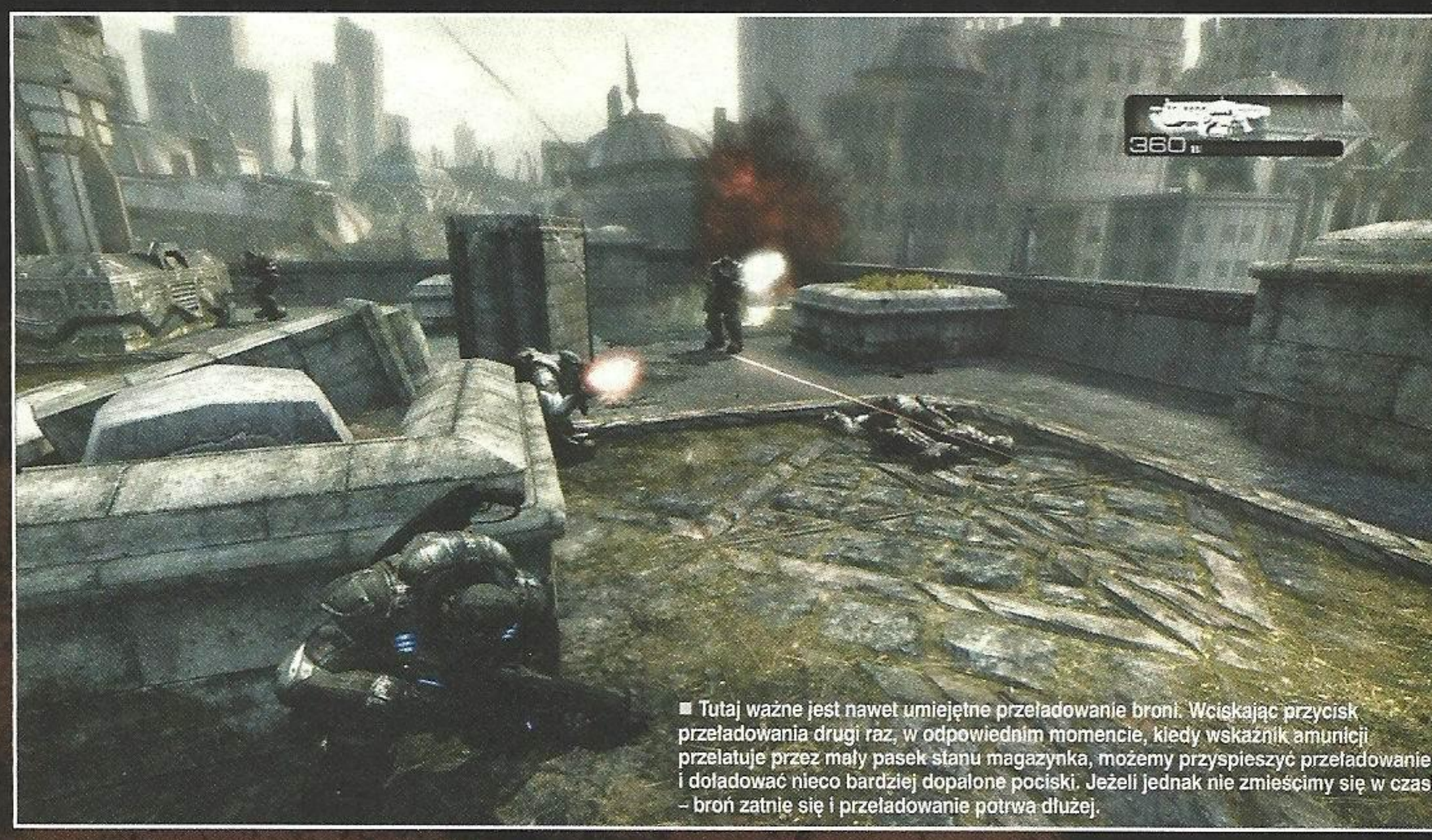
→I DZIEŃ WYJŚCIA

Pierwszy etap wojny ludzkość przegrała, zanim jeszcze chwyciła za broń. Tajemnicza, niezwykle brutalna i na pozór działająca bez ładu i składu rasa obcych – nazwanych locust (szarańczą), rozpoczęła bezlitosne ataki na ludność. Obcy pojawiali się dosłownie wszędzie, korzystając z sieci tuneli, z których wydostawali się na powierzchnię. Aktom okrucieństwa najeźdźców dorównać mogły tylko te heroizmu obrońców, jednak zbyt szybko okazało się, że nasze armie, wykrwawione w czasach niedawnych wojen o surowce, nie są w stanie przeciwstawić się zagrożeniu. Jedynym wyjściem okazało się skorzystanie z potężnych broni orbitalnych, które wypaliły największe, jak się wydawało, podziemne skupiska locustów. Wraz ze stojącymi na nich miastami. Los naszej cywilizacji stanął pod znakiem zapytania.

Markus Fenix to zbrodniarz wojenny skazany przez sąd wojskowy za niesubordynację na froncie. Gra rozpoczyna się w momencie, kiedy Dominic Santiago – Dom, stary kumpel z wojska, wyciąga go z więzienia. Bez zbędnych ceregieli gra rzuca nas w wir akcji. Ale nie ma się co dziwić. Tutaj nie mamy komfortu rozpoczęcia gry za pięć dwunasta. Kiedy Marcus widzi wypadające drzwi swej celi, chmary locustów przemierzają już podziemne korytarze pokrywające swą siatką większą część globu. Nawet trening przeradza się w walkę z locustami, którzy szturmują więzienie chwilę po akcji ratowniczej Doma.

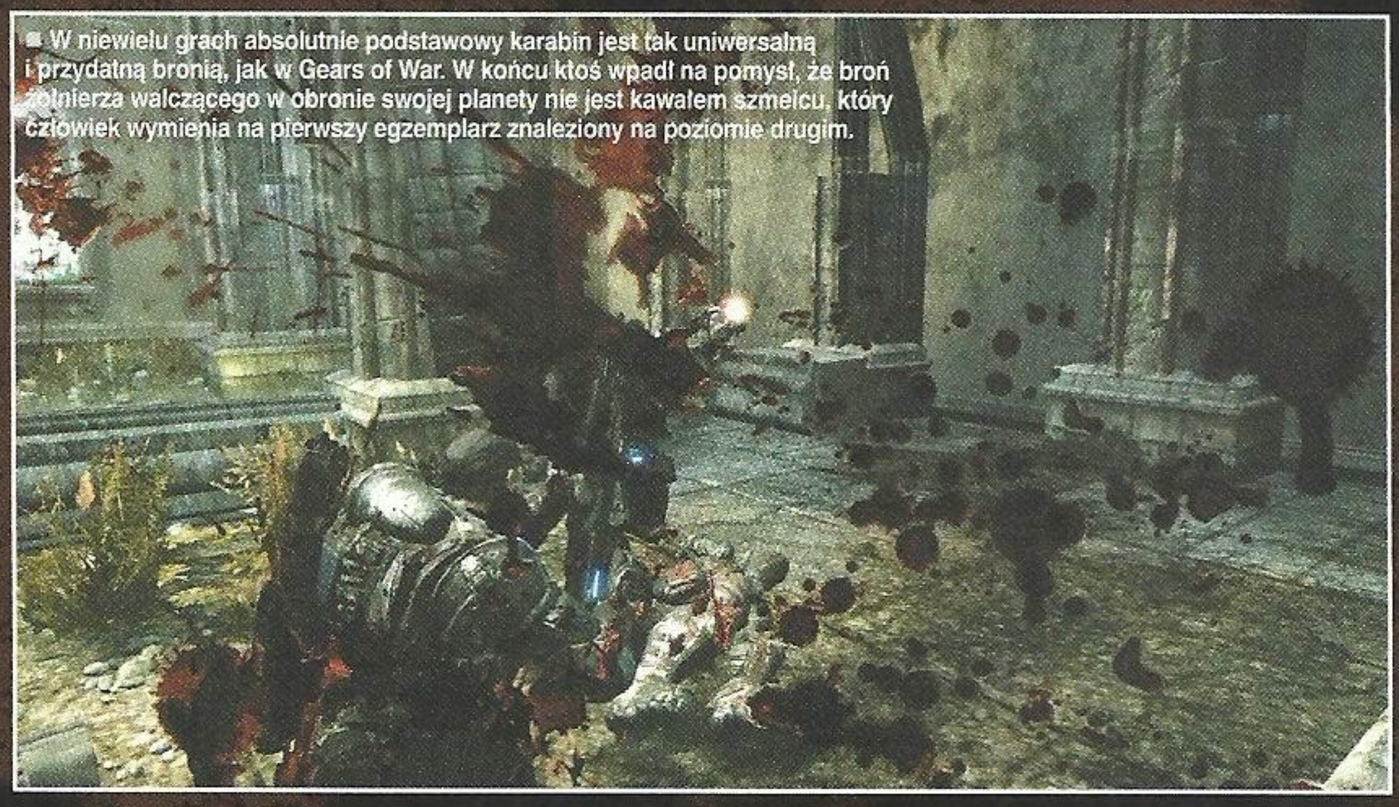


■ Obsługa bolo granatów jest lekka i przyjemna. Wystarczy tylko prześledzić trajektorię rozkręcanego granatu, ocenić jak zachowa się po spadnięciu na ziemię i można rzucać. Warto mieć do tego czyste pole, bo człowiek jest dobrze widoczny podczas kręcenia, chociaż można go też rzucać na ślepo – ale wtedy jest mniej celnie.



■ Tutaj ważne jest nawet umiejętne przeładowanie broni. Wciskając przycisk przeładowania drugi raz, w odpowiednim momencie, kiedy wskaźnik amunicji przelatuje przez mały pasek stanu magazynka, możemy przyspieszyć przeładowanie i doładować nieco bardziej dopalone pociski. Jeżeli jednak nie zmieścimy się w czas – broń zatnie się i przeładowanie potrwa dłużej.

■ Hammer of Dawn to desygnator celów dla satelitów. Aktywny jest tylko kilka razy w trybie single i wymaga otwartego terenu oraz odpowiedniej koniunkcji setelitów. Jest niezbędny do pokonania co większych locustów.



■ W niewielu grach absolutnie podstawowy karabin jest tak uniwersalną i przydatną bronią, jak w Gears of War. W końcu ktoś wpadł na pomysł, że broń żołnierza walczącego w obronie swojej planety nie jest kawałem szmelcu, który człowiek wymienia na pierwszy egzemplarz znaleziony na poziomie drugim.

A trening jest tu potrzebny. W żadnej innej grze nie udało mi się tyle razy zginąć, biegnąc przez chwilę po otwartym terenie. Tutaj trzeba szybko zrzucić kilka podstawowych nawyków nabranych przy innych fpp'ach – bo mimo wszystko bliżej GoW do nich, niż do tpp'ów.

Najważniejszy jest teren. Tak, wiem – ta mantra powtarzana jest w wielu notatkach prasowych czy zapowiedziach rozsyłanych przez producentów gier. Jednak tutaj to osłona decyduje o życiu albo śmierci. To za nią należy się ukrywać, kiedy kilku przeciwników prowadzi ostrzał. To zza niej planować dalsze kroki i takie przemieszczenie się, żeby ogniem wyłuskać kryjącego się za swoją zasłoną wroga. To w ukryciu można przeładować karabin, wybrać spokojnie inną broń, ostrzelać na ślepo pozycje przeciwnika czy – co najważniejsze – odzyskać zdrowie. Nie jest to co prawda taktyczny rts, ale to gra, w której przed wejściem na nowy teren naprawdę warto spędzić chwilę na ocenie potencjalnie najlepszych miejsc do zajęcia. A mówię tu tylko o singlu, bo w multi – jak to w multi – rozpoznanie każdej mapy i opracowanie taktyki zajmowania kolejnych pozycji będzie kluczem do zwycięstwa.

Tak więc – po pierwsze – barykady. To podstawa. Na szczęście chłopaki z Epic przygotowali bardzo intuicyjny i świetnie sprawdzający się w akcji system sterowania. Z jednej strony – jest przycisk zwracający w stosownym momencie uwagę na istotne wydarzenia. Wciskając Y patrzymy we wskazanym kierunku – dostrzegając nową dziurę locustów, wrażliwy punkt na ciele wroga czy – jeżeli w pobliżu nic się nie dzieje – najbliższego kompana. Jednak to jeszcze małe miki.

Prawdziwa maestria to szkielet ukrywania się. Proces krycia się, przechodzenia w ukrycie i przemieszczania z jednego punktu w drugi. Wciskając stosowny kierunek i X nakazujemy Markusowi przyklejenie się plecami do ściany, skały, czy muru. Możemy teraz chodzić wzdłuż niego, kucać – jeżeli na przykład nagle trafia się okno – albo wystawiać lufę i strzelać na ślepo. Bardzo niecelnie, ale z bliska uda się czasami powstrzymać szarżującego z łańcuchowym bagnetem gościa. Po dojściu do krawędzi lub – kiedy kucamy – w dowolnym momencie można wysunąć głowę i spluwę, by spróbować namierzyć cel. Przechodzimy wtedy do trybu á la Resident 4, z barkiem i głową naszego strzelca widniejącymi w dolnym rogu ekranu i celownikiem na środku. Niektóre bronie – jak pistolety – maja lekki zoom, karabin snajperski lonsgshot pozwala na większe zbliżenie. Mimo to jednak prowadzenie ognia nie jest trudne, tym bardziej, że celownik robi się czerwony po najechaniu na wroga. Teraz pozostaje mieć nadzieję, że locust nie zdąży się zorientować, skąd strzelamy i zanim przeskoczy swój murek biegnąc na nas, padnie martwy na ziemię.

Przeskakiwanie niskich murków, bieg w pochyle, przeskakiwanie z jednej strony drzwi na drugą czy płynne przechodzenie z jednej zasłony za kolejną – wszystkie te manewry Epic dopieścił i opatrzył stosownymi ikonami pojawiającymi się na ekranie w momencie, kiedy pozostajemy w ukryciu. Drobne wychylenie gałki w kierunku najbliższej przeszkody, wciśnięcie przycisku biegu i Markus jednym płynnym wślizgiem przenosi się zza sterty skrzynek za wrak samochodu; pozostając cały czas przykucniętym, aby stanowić jak najmniejszy cel dla wroga. Samym oglądaniem tych animacji bawiłem się jak dziecko, a są przy okazji bardzo praktyczne. Podobnie jak praktyczny jest curb stomp – tak pięknie zademonstrowany przez Edwarda Nortona w American History X. Powaleni i wykrwawiający się wrogowie mogą być ożywieni przez towarzyszy. Ale nie po tym, jak dzielny żołnierz sił COG wgniecie ich locustowe łby w chodnik.

Pokruszona cegła na ścianie, na wpół zawalona i spalona wieża ładnego (przed wybuchem), klasycznego budynku. Cały plac wyglądałby jak z obrazu, gdyby nie przecinające go barykady i worki z piaskiem. Cisza jest bardzo złowieszcza, ale nic się nie dzieje. Wiadomo, że skrypty uruchomią falę wrogów – teren wygląda aż zbyt dogodnie do przepuszczenia. Robisz kilka kroków i zaczyna się. Chrapliwy, naśladujący ludzki głos wypluwa „Huuuumans". Przeciwnicy wysypują się z drzwi na szczycie schodów prowadzących do wnętrza budynku. Nie biegną jednak na wprost, nieudolnie pykając. Zamiast tego, ostrzeliwując się gęsto, zajmują pozycje za trzema różnymi zasłonami. Musisz szybko podjąć decyzję. Czy teraz:

a). Zaczynasz kicać w lewo i w prawo chaotycznie strzelając mniej więcej w ich kierunku przy pomocy karabinu na żelki.

b). Zaczynasz strzelać do nich, mając nadzieję, że oni sami nie trafią, bo w fpp'ie nie możesz chodzić.

MULTIPLAYER

Pierwszą opcją jest kooperacja; Jako Markus i Dom można wspólnie przejść całą grę (bądź wybrany, odblokowany już rozdział) zarówno na podzielonym ekranie, jak i przez Internet. Co prawda mielibyśmy chrapkę na zabawę we czterech, ale to pewnie przy okazji sequela.
Drugim trybem jest oczywiście versus, grany na podzielonym ekranie (jeden na jednego), w sieci lokalnej oraz przez Xbox Live!.
W trybach sieciowych ścierać może się maksymalnie ośmiu graczy.
Purystów zdziwi fakt, że nie ma czegoś takiego jak deathmatch, w którym każdy dba o własny tyłek. Epic założyło z góry, że wojna toczy się między locustami i COG, dlatego dostępne są jedynie gry zespołowe w trzech wariacjach: team deatchmatch (nazwany tu warzone), assassination, gdzie zabawa polega na polowaniu na przywódcę wrogiego ugrupowania, oraz execution, w którym walka toczy się na punkty zdobywane za spektakularne egzekucje.
Jedenaście map i możliwość pewnej kustomizacji zasad musi nam wystarczyć aż Epic zaoferuje coś nowego do ściągnięcia. Bo tak na pewno będzie.

GRANIE NA PILE

Chodziło raczej o efekt psychologiczny. Kilka krótkich warknięć piły zamocowanej pod lufą karabinu szturmowego. Zbiegałem właśnie po zroszonych kroplami deszczu schodach. Z naprzeciwka biegło – wiedziałem – czterech locustów w długich, ciemnych płaszczach. Przypominali skrzyżowanie Spawna ze szturmowcami Imperium. Nawet nie wiedziałem jaką postać wybieram. Spóźniliśmy się na sesję multi o kilka minut i nasi rywale już grzecznie siedzieli, wszyscy przypisani do sił COG. Tego dnia i tak czułem się bardziej jak locust, więc nie robiło mi to różnicy, a kiedy po wyborze postaci i odliczaniu przenieśliśmy się już na arenę i usłyszałem pierwsze nieludzkie warknięcia swoich towarzyszy broni – nawet się ucieszyłem. Dobrze jest być locustem.

Mapę, jak i multi w Gears of War, widziałem po raz pierwszy. Wyglądała jak zrujnowana stacja metra, która jednak zamiast głównego peronu miała mały, obsiany barykadami placyk, z ustawioną na środku troiką – ciężkim, stacjonarnym działkiem. Miejscem, które nasi przeciwnicy uznali za doskonałe do obsadzenia, jak się okazało później. I które było bardzo trudne do utrzymania bez zabezpieczenia tyłów – jak później przekonałem się ja, co skrzętnie wykorzystałem przy kilku następnych partiach.

Mogliśmy ruszyć tylko do przodu. To było nasze pierwsze starcie w team deathmatchu. W ekipie z Gulashem, Koso i Tomkiem Kreczmarem stanęliśmy naprzeciwko czterech Węgrów i nie było żadnych wątpliwości, że tym razem nie będziemy dla siebie żadnymi bratankami.

We trzech pobiegli schodami w prawo, postanowiłem więc bohatersko pójść w lewo i spróbować zajść wroga z flanki. W biegu zacząłem warczeć piłą i nie zwracałem uwagi na osłony. Chciałem przebyć dzielący nas dystans jak najszybciej i zaskoczyć ich jeszcze u siebie.

Widząc pierwszą sylwetkę przykucniętą do mnie bokiem za jakimś murkiem i nieśmiało spoglądającą w stronę, gdzie chłopaki już nawiązali kontakt, uśmiechnąłem się pod nosem. Nie było nawet sensu strzelać – gość nie zmieniał pozycji i tylko strzelał w kierunku ruszających się braci locustów. Podejrzewam, że zrozumiał co się dzieje dopiero, kiedy zobaczył, jak jego Kim jest rozrzynany na części przez szkaradne monstrum.

Nie zapomina się swojej pierwszej ofiary w Gears of War. I pierwszej ofiary piły łańcuchowej.

Wygraliśmy z chłopakami bez większego trudu, chociaż Węgrzy rozkręcali się z każdą partią. Ale czułem niesamowitą satysfakcję, kiedy udawało mi się zajść kogoś mniej więcej z tyłu i warczałem piłą. Paniczne rozglądanie się na boki, albo nagły sprint zza zajmowanej przeszkody, aby tylko jak najbardziej się oddalić, był wystarczającą nagrodą.

Tak właśnie musiała czuć się nasza husaria. Tylko oni furkotali, a ja warczałem.

■ Headshot z bliska zawsze ratuje sytuację. A ponieważ w grze nie ma czasu na oglądanie tego w zwolnionym tempie – oto mała prezentacja na podstawie tzw. „screena prasowego". Coś pięknego.

c). Przyklejasz się do najbliższej ściany, następnie oceniasz sytuację i wyszukujesz najdogodniejszą marszrutę, która zaprowadzi Cię na tył sił wroga, cały czas dając ochronę przed ich strzałami?

→I A TO TAAAKIE BUTY?

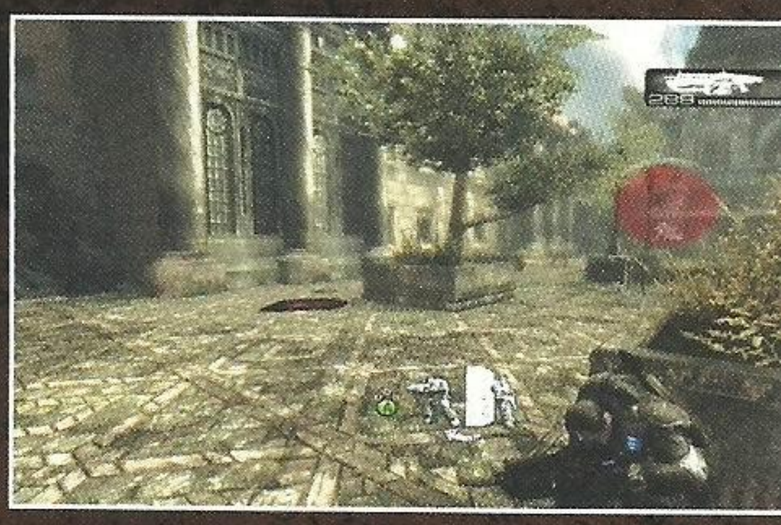
Aha – nie napisałem o jednym. Cała animacja postaci jest dokładnie taka, jak powinna. To wielcy, ciężcy goście noszący na sobie każdą sztukę zdobytego sprzętu – stąd całość ograniczona jest do dwóch egzemplarzy broni ciężkiej, jednej lekkiej i granatów. Dlatego ich ruchy nie są ruchami małych królików, tylko dużych misiów. Są szybcy na tyle, na ile pozwala im wyszkolenie i ciężar noszonego sprzętu. Dobre jest już samo oglądanie ich w ruchu – jak przesadzają murki w celu zajęcia lepszej pozycji lub stają przy drzwiach i ostrożnie wyglądają zza framugi. To są żywi goście. I chociaż ich zachowanie na polu bitwy pozostawia czasami sporo do życzenia – nawet kiedy Markus otrzymuje już nad nimi kontrolę przy pomocy okrojonego zestawu komend – to potrafią dać sobie radę w trudnych sytuacjach. Dodatkowo, w trybie single, jesteśmy ich w stanie „wskrzesić" nawet po kilku minutach od śmierci – czyli inaczej niż w team deathmatchu, gdzie ożywić można kumpla tylko jeżeli został postrzelony, a nie załatwiony piłą czy dobity (z broni lub curb stompem) i tylko w ograniczonym czasie, zanim się wykrwawi.

W sumie cała gra jest do skończenia w jakieś dziesięć godzin i jest dosyć liniowa, chociaż co jakiś czas pojawia się opcja wyboru ścieżki dla Markusa. Zwykle poziomy przemierzamy we czterech i ekipa rozdziela się wtedy na dwie pary, chociaż ich drogi zwykle przecinają się i widzimy jak na dole Dom i Cole na przykład naparzają do wrogów, albo Dom i Baird ostrzeliwują się zza winkla. Wszystkie drogi i tak prowadzą jednak do celu, a po rozwaleniu wszystkich przeciwników w danym punkcie i zamknięciu wszystkich dziur, którymi wyłażą, reszta kompanów jest automatycznie uzdrawiana, .

Scenariusz jest prosty i prowadzi nas przez jeden dzień z życia żołnierzy COG. W pierwszej kolejności chodzi o odnalezienie zespołu Alpha, który ma rezonator mający pozwolić zmapować i zniszczyć system tuneli locustów. Jak się okazuje, Markus nie jest kochany wśród przełożonych, ponadto w grę wchodzi tajemnicza siła, która daje o sobie znać dosłownie dwukrotnie i która nie pozostawia wątpliwości co do kwestii następnych części gry o konflikcie ziemian z locustami.

Akcję ożywiają kompani Markusa. Rubaszny Cole – czarnoskóry futbolista, przemądrzały mechanik Baird i opanowany Dom tworzą klimat przerzucając się komentarzami, które bardzo ubarwiają całą zabawę. Gdyby wyjąć ich, Gears of War byłby wciąż doskonałą strzelaniną, z dobrze zbalansowanym, ale nieprzesadnie bogatym arsenałem, dobrym co-opem, wspaniałą architekturą, świetnym zachowaniem przeciwników – szczególnie sięgającymi niemal poziomu botów wrogami w trybie insane, obłędną grafiką i przekozackim trybem multi (a mi multi zwykle zwisa).

A tak jest tym wszystkim, co wymieniłem, z fajnymi tekstami. Dla mnie bomba. Chłopaki niedogotowali tylko trochę fabuły – główny przeciwnik pojawia się w trakcie gry dwa razy, a skala naszych działań od początku nie pozostawia wątpliwości, że ten dzień nie zawróci powodzi locustów.

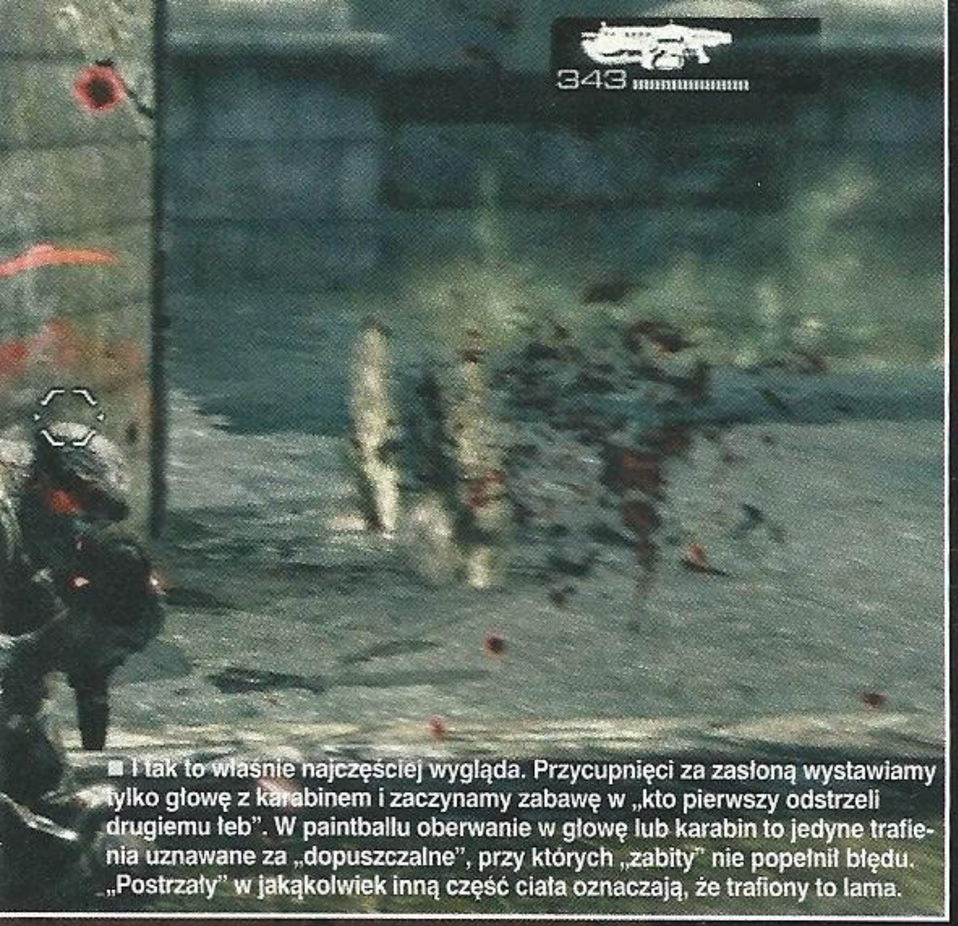


Właśnie wszedłeś na wielki plac z fontanną, która dawno przestała przypominać piękną ozdobę miasta i w tej chwili może być już traktowana tylko w kategoriach dobrego punktu obronnego. Co bardzo szybko staje się oczywiste – chwilę po wyjściu na otwartą przestrzeń zauważasz, że jedyna droga wyjścia znajduje się za Twoimi plecami. Nagle spostrzegasz, że:
a). Z miejsca, z którego przyszedłeś, przybiega kilku przeciwników, choć dopiero co tamtędy przeszedłeś rozwalając po drodze wszystko, co chociaż w najdrobniejszym stopniu przypominałoby uzbrojoną w ciężki sprzęt kreaturę z piekła rodem.
b). Przeciwnicy taśmowo zaczynają wybiegać z zaułka i nie przestają, dopóki nie przejdziesz do następnego.
c). Ziemia zaczyna drżeć. To może znaczyć tylko jedno – kopią tunel. Ze środka fontanny będzie można najlepiej bronić się przed obcymi wyskakującymi z pojawiających się wszędzie dziur. Gęstość podziemnych tuneli locustów nie jest znana, ale wszyscy podejrzewają, że jest ich bardzo dużo. Dlatego poza osadami i miastami położonymi na bardzo grubych pokładach skał, żadne inne miejsce nie jest bezpieczne. Oni mogą wyskoczyć wszędzie.

→I Z SIŁĄ MŁOTA

Zachwycać się grafiką Gears of War można i trzeba, podobnie jak dźwiękiem, ale to żadna niespodzianka dla kogokolwiek, kto śledził losy tej produkcji. Gry na tym poziomie nie mogą sobie pozwolić na jakiekolwiek niedociągnięcia. Ta gra ma być reklamą Unreal Engine 3 i jest nią w każdym calu. Klasyczna architektura ze wspaniałymi kolumnami, ponurymi wnętrzami i zacienionymi podwórzami, ustępuje w pewnym momencie gęstwinie lasu rozświetlanej piorunami w środku deszczowej nocy. Mniej podobały mi się kopalnie z topornie ciosanymi, ale ładnie lśniącymi skałami. Ale już podróż przez las poprzedzająca wejście do kopalni na zawsze zostanie mi w pamięci, tym bardziej że autorzy nie zapomnieli o tym, że czasami bardziej przerażające jest to z czym się nie walczy od szybkich wymian ognia.

Zresztą tempo gry jest zróżnicowane. Naszym bohaterom nie dochodzą nowe umiejętności – od początku do końca gry stosujemy te same manewry i ruchy. Ewoluuje nieco arsenał, pojawia się karabin snajperski i shotgun, na koniec też łuk i niesamowity Hammer of Dawn wymagający odpowiednich warunków – otwartego terenu i stosownej konfiguracji satelitów. Wciąż fajnie jest też rozkręcać bolo granaty przed rzutem, albo wbijać je we wrogów z bliska i uciekać, zanim eksplodują w strugach czarno-czerwonej, bardzo gęstej krwi.



■ I tak to właśnie najczęściej wygląda. Przycupnięci za zasłoną wystawiamy tylko głowę z karabinem i zaczynamy zabawę w „kto pierwszy odstrzeli drugiemu łeb". W paintballu oberwanie w głowę lub karabin to jedyne trafienia uznawane za „dopuszczalne", przy których „zabity" nie popełnił błędu. „Postrzały" w jakąkolwiek inną część ciała oznaczają, że trafiony to lama.

■ Locust w pełnej krasie. Rzadko tak ochoczo wybiegają na człowieka, szczególnie na poziomie trudności insane. Godnym zresztą polecenia jako trening przed graniem online. Aha, mała uwaga – niektórzy z nich TEŻ mają bagnety łańcuchowe i nie zawahają się ich użyć.

■ Jeżeli jest coś, czego zabrakło mi w Gears of War to możliwości rozwalenia tych wszystkich ślicznych budowli. Mam nadzieję, że nieuchronna dwójka to zmieni.

■ Fabuła gry ukazuje tylko mały wycinek konfliktu na linii ludzie-nieludzie. Dlatego nie pytajcie jaką gra w tym rolę brat nemesisa z residenta – generał Raam. Najwyraźniej istotną, skoro pojawia się w ostatniej misji gry. Dam jednak głowę, że jeszcze się z nim spotkamy.

Ze względu na niezbyt rozbudowany arsenał, autorom pozostało urozmaicanie rozgrywki poprzez rzucanie różnych konfiguracji przeciwników, przeplatanie intensywnych, chaotycznych strzelanin w zamkniętych pomieszczeniach z nerwowym przemierzaniem długich, pustych hal. Co jakiś czas trafia się też przeciwnik zbyt potężny na konwencjonalną broń i wymagający zaznaczenia laserowego dla ataku satelity. Jest też cały segment rozgrywany w nocy, gdzie nasze zadanie polega na znajdowaniu, tworzeniu lub kierowaniu źródeł światła przez rozwalanie butli gazowych, gdyż w mroku atakują sznury nietoperzopodobnych krylli rozrywających wszystko, na co trafią. Jest sekwencja jazdy opancerzonym pojazdem oraz śmiganie na pokładzie wagoników w kopalni.

ZACHWYCAĆ SIĘ GRAFIKĄ GEARS OF WAR MOŻNA I TRZEBA, ALE TO ŻADNA NIESPODZIANKA DLA KOGOKOLWIEK, KTO ŚLEDZIŁ LOSY TEJ PRODUKCJI

W obrębie konwencji Epic upchnął kilka elementów odrywających od głównej osi gry – dynamicznych, taktycznych strzelanin, ale nie da się ukryć, że to one są najlepsze. I za nie zapamiętamy Gears of War. Oraz każdą, jak mam nadzieję, następną jej część. Potrzebuję realistycznych, oddających wojnę wierniej niż dotychczasowe gier, w których krycie się jest nie mniej ważne od samego strzelania, a sterowanie odbywa się przy pomocy jednego, elastycznego przycisku, którego kontekst wyświetla się na ekranie, nie każąc mi się niczego domyślać.

I właśnie ją skończyłem.

Banan ■■

Wąskie korytarze piwnicy pełnej beczek wina i szeregów butelek byłyby doskonałym miejscem na spędzenie wolnego czasu, gdyby nie armia rechoczących, łysych, oślizgłych drabów z ciężkimi karabinami. Ponieważ za Twoimi plecami Jack właśnie wypala drogę przez drzwi, wraz z Domem musisz przenieść walkę w głąb korytarzy, żeby odciągnąć wrogów od zajętego forsowaniem drzwi robota. Amunicja kończy się i zauważasz, że w magazynku zostały jeszcze trzy naboje, a zza rogu wypada właśnie wielkie bydlę, którego ciężka sylwetka i potężna giwera nie wróżą niczego dobrego. Czasu na przeładowanie w zasadzie nie ma, a karabinek locustów nie jest najlepszą bronią w zwarciu, nie wspominając już o pozostałych wyborach – granacie i szybkostrzelnym pistolecie. W tym momencie:

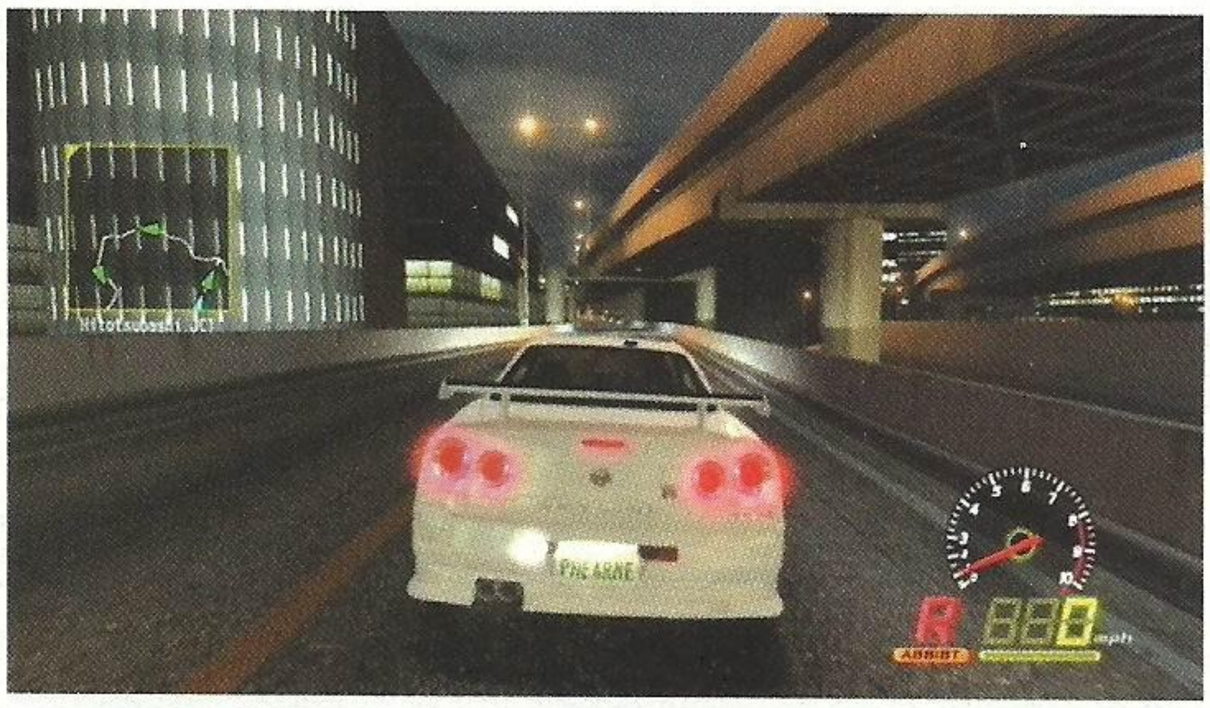
a). Wyciągasz nóż i zaczynasz kreślić w powietrzu esy floresy mając nadzieję, że detekcja kolizji załatwi temat.

b). Walisz kolbą pistoletu, a gość, który mógłby ten pistolet zjeść, pada.

c). Przypominasz sobie, że Lancer ma łańcuchowy bagnet i uruchamiasz go, po czym z okrzykiem na ustach rzucasz się na drania i wrzynasz mu się w obojczyk w fontannach krwi bryzgających na ekran oraz kakofonii opętańczo zawodzącego przeciwnika i bezlitośnie ryczącego ostrza.

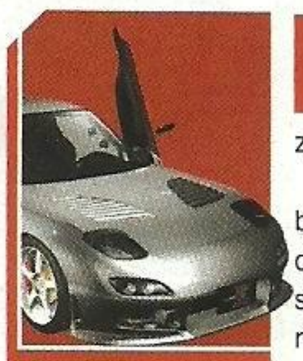
OCENA 9.7/10

I AM LOCUST!



IMPORT TUNER CHALLENGE

NOWY TYTUŁ, STARE ŚMIECI



Xbox 360

- Wydawca: Ubisoft
- Producent: Genki
- Liczba graczy: 1-2 (8)

GRAFIKA ■■■■■■□□□□
DŹWIĘK ■■■■□□□□□□
MIÓD ■■■■■■■□□□

DOBRE: Dłubanie pod maską samochodów, tryb SP Battle.
ZŁE: Po pewnym czasie wkrada się monotonia. I ten koszmarny dźwięk...
BRZYDKIE: Autostrady, autostrady i jeszcze raz autostrady...

MARCELLUS: Ja tam lubię tę serię, choć faktem jest, że trzeba mieć do niej sporo cierpliwości, bo rozwija się powoli jak fabuła argentyńskiego tasiemca.

Import Tuner Challenge to w żadnym wypadku nie pierwsza odsłona nowej, prężnej marki, a jedynie następna część serii Shutokou Battle z Dreamcasta i PlayStation 2, znanej zapewne niektórym z Was lepiej jako Tokyo Xtreme Racer.

Przeciwników w grze spotkamy, tradycyjnie już dla serii, istne zatrzęsienie, bo kilkuset. Jeśli nie graliście nigdy w Tokyo Xtreme Racer, musicie wiedzieć, że jest to gra dość odmienna od innych. Na drogach miasta możecie spotkać masę innych kierowców, którzy zdają się nic nie robić, tylko czekać na wyzwanie. Po rzuceniu go, czyli zasygnalizowaniu błyskami świateł, że chcecie się ścigać, stajecie do rywalizacji z danym kierowcą. Wyścig nie ma jednak normalnej mety – każdy z uczestników ma specjalny pasek punktów „życia" SP, który kurczy się, gdy kierowca nie jedzie pierwszy. Im większa przewaga jednego zawodnika nad drugim, tym szybciej spada paseczek tego z tyłu. Także wszelakie dzwony i otarcia wysuszają go z punktów SP. Gdy pasek będzie pusty – kierowca przegra. System ten powoduje, że wyścig może trwać albo bardzo krótko (gdy mamy lepszą furę i odsadzimy kogoś już na początku), albo bardzo długo (gdy to my komuś siedzimy na ogonie modląc się, aby miał wypadek). Z rzadka trafiają się wyścigi do konkretnego punktu, a jeszcze rzadziej wyścigi SP Battle z więcej niż jednym przeciwnikiem. A szkoda, bo właśnie te są najfajniejsze.

→I TUNINGUJ, ŚCIGAJ SIĘ, TUNINGUJ...

Terenem naszych zmagań będą tokijskie autostrady. Tylko i wyłącznie. Przez pierwsze kilka godzin będziecie zresztą mieli dostęp tylko do jednego, okrężnego, kilkukilometrowego odcinka, który poza tym, że będziecie mogli jeździć po nim przeciwnie do ruchu wskazówek zegara, bądź zgodnie z nim, nic więcej Wam nie zaoferuje. Z czasem otworem stanie jeszcze kilka innych fragmentów dróg ekspresowych, jednak mimo tego, iż wiodą one przez inne tereny, ma się wrażenie, że non stop jedziemy po jednej i tej samej drodze.

Samochody można tuningować zarówno wizualnie, poprzez instalowanie spojlerów i winyli, jak i, co zawsze miało w tej serii znaczenie największe, pod względem tuningu mechanicznego. Absolutnie wszystko w tej grze zależy od tego, co wsadzicie pod maskę swojego samochodu i jak ustawicie podzespoły. Jest z tym nieco roboty, a odkrycie złotego środka nie jest wcale łatwe, ale konieczne, ponieważ nieprzerobionymi samochodami za daleko nie zajedziecie. Oprócz długiego trybu dla jednego gracza, znajdziecie tu także tryb online, jednak ostrzegam – w sieci grasują przeważnie kolesie znający się na rzeczy i w dopasionych już nieźle furkach, więc początkujący kierowcy nie bardzo mają tam czego szukać.

→I NIE PATRZ, NIE SŁUCHAJ

Przeciętnie wypada w **Import Tuner Challenge** sfera audio. Towarzyszące nam techno-rockowe pohukiwania powodują, że więdną uszy, tym bardziej, że utworów jest mało. Wycie naprawdę mocno podkręconych silników potrafi doprowadzić na skraj załamania nerwowego. Chciałbym także dowiedzieć się, kto jest odpowiedzialny za efekty dźwiękowe towarzyszące nam w menu. Niestety, narząd wzroku także nie jest specjalnie rozpieszczany w tej grze. Samochody wyglądają nieźle, ale to tak naprawdę jedyny dobry punkt tej pozycji. Tekstury na trasie są raczej przeciętne, a otoczenie jest proste i znajduje się bardzo daleko od autostrady, którą jedziemy.

Import Tuner Challenge nie różni się w żaden drastyczny sposób od swoich poprzedniczek. Jest to długa i monotonna gra, która najwięcej radości sprawi graczom cierpliwym i lubiącym godzinami grzebać pod maską swojego samochodu.

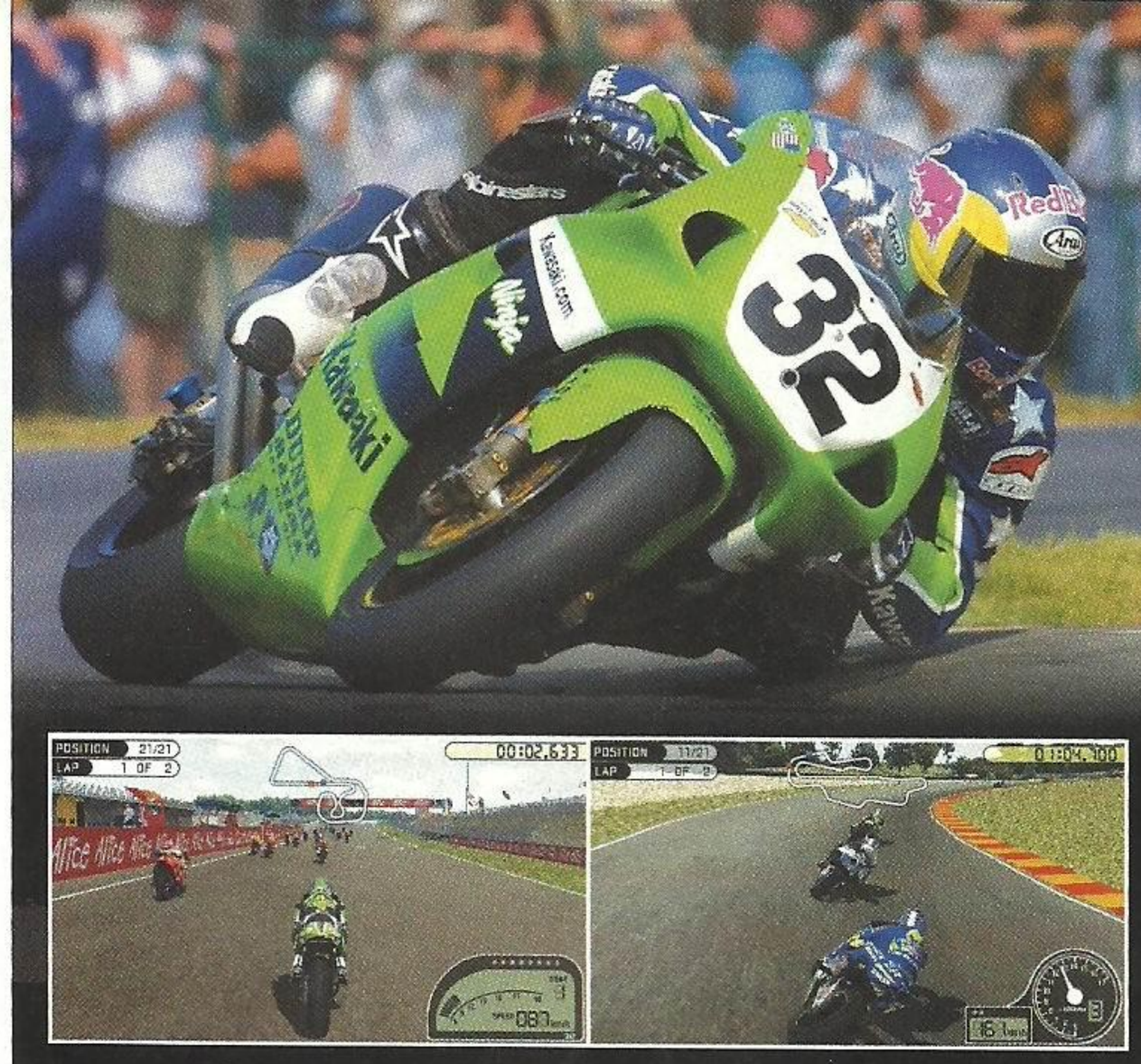
Blizzard Beast ■■

OCENA 6.0/10

MOŻNA SIĘ WCIĄGNĄĆ, ALE NIE DLA KAŻDEGO.

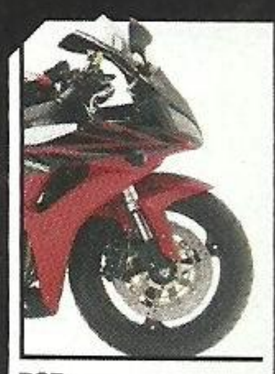
FURKI

Z racji tego, że gra jest na wskroś japońska, znajdziecie tu jedynie pojazdy ich rodzimych producentów. Mamy więc kilka Nissanów, z Silvią i Skylinem, Mazdy RX-7 i RX-8, Toyotę z różnymi wariantami Supry, itd. Oprócz powszechnie znanych bryczek, znajdziemy w Import Tuner Challenge kilka nieco egzotycznych dla nas modeli, jak choćby krowiasty Nissan Cima. Mi wybór maszyn przypadł do gustu, bo lubię japońszczyznę, i jakoś bardziej jestem skłonny uwierzyć w to, że młodzi ludzie po autostradach ścigają się Toyotami AE86 i Lancerami, niż Gallardo i SLR-ami, jak to usiłuje nam wmówić seria Need For Speed.



MOTO GP

CHCESZ BYĆ JAK „DOKTOR" ROSSI?



PSP

- Wydawca: Sony
- Producent: Namco
- Liczba graczy: 1 (8)

GRAFIKA ■■■■■■■□□□
DŹWIĘK ■■■■■□□□□□
MIÓD ■■■■■■■□□□

DOBRE: Wymagający model symulacyjny
ZŁE: Mało tras, cienki model jazdy w arcade, słaby dźwięk.
BRZYDKIE: Muzyka taka, że uszy więdną.

MARCELLUS: No sorki, ale mnie tam MotoGP na przenośnej konsoli nie grzeje zupełnie, zresztą w zasadzie żadne wyścigi na tej wielkości ekraniku mnie nie rajcują. Lubię sobie pojeździć na wypasie, a nie garbiąc się nad przenośną konsolką. Arcade mi akurat nie przeszkadza, bo nie chciało mi się w trybie Simulation użerać z wariującym na trasie motocyklem, ale już osiem tras to zdecydowanie za mało, jak na produkt na niezłej licencji, który chce się opchnąć za „full price". I choć gra faktycznie jest ładna, to zdecydowanie odradzam jej zakup.

Przy zatrważającej ilości konwersji i wariacji na temat produkcji z PlayStation 2 tworzonych na PSP, kieszonkowa edycja wyścigowej serii od Namco była tylko kwestią czasu. Jako że zapewne wiecie, czego się po takiej grze spodziewać, przechodzimy od razu do konkretów.

Twórcy gry zadbali o odpowiednią ilość trybów zabawy. Oprócz Arcade, który pozwoli nam wziąć udział w szybkim wyścigu na dowolnym torze, mamy także Time Trial, w którym na pobicie czekają wyśrubowane rekordy, Season, w którym przejedziemy cykl wyścigów w walce o puchar, oraz one-on-one, gdzie zmierzymy się na poszczególnych torach w pojedynku jeden na jednego z najlepszym na nim w danym sezonie zawodnikiem. Nie zabrakło także multiplayera ad-hoc. Każdy tryb zabawy oferuje nam możliwość ścigania się w dwóch sezonach – 2005 i 2006, które jednak różnią się bardzo nieznacznie (głównie składami zespołów). Niestety, tras w grze znajdziemy tylko osiem. To niespełna połowa wszystkich obiektów, na których rozgrywają się prawdziwe zawody MotoGP! To poważna wada, zwłaszcza w produkcie, który aspiruje do miana licencjonowanego.

Gra oferuje dwa podstawowe ustawienia – Arcade i Simulation. W przypadku tego pierwszego jeździ się zbyt „plastikowo" i nie odczuwa się, że mamy jakiś większy wpływ na zachowanie motocykla. W połączeniu z przeciętnym AI dość szybko zaczyna robić się nudno. Przy drugim ustawieniu nudno nie jest, bo musimy walczyć z motorem o każdy metr toru. Pojazd ma tendencję do wywalania się przy najmniejszym kontakcie z poboczem, podczas hamowania i skręcania, a przyspieszanie wiąże się z potwornym, zdecydowanie przesadzonym uślizgiem tylnego koła.

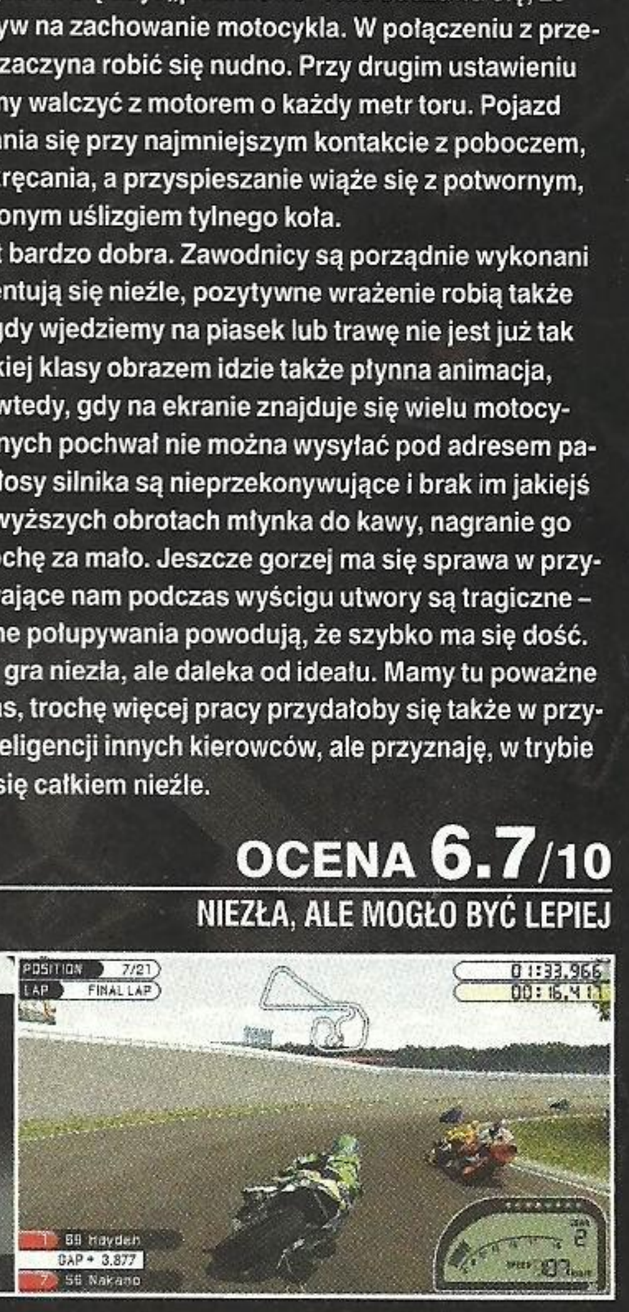
Grafika w MotoGP jest bardzo dobra. Zawodnicy są porządnie wykonani i animowani. Trasy prezentują się nieźle, pozytywne wrażenie robią także tekstury podłoża, choć gdy wjedziemy na piasek lub trawę nie jest już tak dobrze. W parze z wysokiej klasy obrazem idzie także płynna animacja, która nie zwalnia nawet wtedy, gdy na ekranie znajduje się wielu motocyklistów. Niestety, podobnych pochwał nie można wysyłać pod adresem panów dźwiękowców. Odgłosy silnika są nieprzekonywujące i brak im jakiejś głębi – odpalenie na najwyższych obrotach młynka do kawy, nagranie go i wrzucenie do gry, to trochę za mało. Jeszcze gorzej ma się sprawa w przypadku muzyki. Przygrywające nam podczas wyścigu utwory są tragiczne – monotonne, niemelodyjne połupywania powodują, że szybko ma się dość.

Przenośne MotoGP to gra niezła, ale daleka od ideału. Mamy tu poważne braki w asortymencie tras, trochę więcej pracy przydałoby się także w przypadku modelu jazdy i inteligencji innych kierowców, ale przyznaję, w trybie symulacyjnym bawiłem się całkiem nieźle.

Blizzard Beast ■■

OCENA 6.7/10

NIEZŁA, ALE MOGŁO BYĆ LEPIEJ



Na Xboksie 360 gra prezentuje się ładniej, ale widać, że nie jest pisana od podstaw na ten sprzęt. Multiplatformowość zwykle szkodzi tym nowszym konsolom.

ERAGON

A GDYBYŚ TAK... ZNALAZŁ KIEDYŚ JAJO, Z KTÓREGO WYKLUŁBY SIĘ SMOK?

PS2 | Xbox | Xbox 360

- Wydawca: Vivendi
- Producent: Stormfront
- Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Kooperacja, filmowy klimat i muzyka, porządna rzeźnia
ZŁE: W sumie mało wymagająca, bo poziom trudności nie jest zbyt wysoki.
BRZYDKIE: Gęby Ra'zaców z prześwitującą przez skórę czachą. Brrrr!

MARCELLUS: Fajnie jest żyć w czasach, gdy wszyscy zaczynają ekranizować książki fantasy. Z grami bywa różnie, ale mają wspólny mianownik – są łatwe w odbiorze. I dobrze, bo kierowane są do wszystkich, oprócz hardcore'owców. Eragon oczywiście nie odbiega do tego schematu – to prosta, przyjemna siekanka, z fajną muzyką Patricka Doyle'a (m.in. Potter i Czara Ognia) i filmowym dubbingiem – w Brona wcielił się Jeremy Irons we własnej, szlachetnej osobie. Można.

Nastoletni Christopher Paolini naczytał się za młodu powieści fantasy i sam postanowił stworzyć wielką epopeję. „Eragon" to pierwsza część trylogii, ogólnoświatowy bestseller, wydany także i w Polsce. W połowie grudnia na ekrany kin trafi również film oparty na powieści – to największa armata Universal Studios na te święta. Cieszę się, że wraz z sukcesem ekranizacji Władcy Pierścieni studia przekonały się, że fantasy wcale nie jest martwym gatunkiem i można je fachowo sfilmować. Bo o tym, że fantasy to jeden z najczęściej obleganych przez developerów gatunków gier nie trzeba nikogo przekonywać. Podobnie jak i o fakcie, że licencjonowanych gier również nam nie brakuje. I taki właśnie jest **Eragon** – to gra na licencji filmu, który albo zarobi krocie, albo sromotnie polegnie. Czas pokaże.

Do stworzenia gry Vivendi zakontraktowało ekipę Stormfront Studios, znaną choćby z dobrego slashera na podstawie drugiego tomu trylogii Tolkiena. The Lord of The Rings: Two Towers wprawdzie nie było tak spektakularne, jak, nie przymierzając, Powrót Króla, jednak w swoim czasie palec bolał mnie od naciskania przycisku odpowiedzialnego za cięcie mieczem. **Eragon** nie odchodzi od tej konwencji – to podobna rzeźnia, jednakże wzbogacona o kilka nowych rozwiązań. Nowych w stosunku do Władcy, bo raczej gdzieś je już widzieliśmy w wielu innych pozycjach tego gatunku.

→I SMOKIEM I MIECZEM

Eragon zatem to siekanka. Kierujemy młodym wiejskim chłopaczkiem, który znajduje smocze jajo. Z jaja wykluwa się smoczyca, chłopak trafia pod opiekę wojownika Broma, poluje na nich pół królestwa i razem muszą przeciwstawić się hordom nieprzyjaciół. Razem, bo w każdym poziomie oprócz Eragona walczy również Brom (a potem inny rycerz), a tęgi z niego jest rębajło. Przyjemnie mieć kogoś, kto pilnuje naszych pleców.

Eragon zna kilka ciosów i combosów, umie skakać i strzelać z łuku. To w zupełności wystarczy, by poradzić sobie z nieprzyjacielskimi hordami. Jednak domeną jeźdźców smoków, także tych z małych wiosek, jest magia. Eragon poznaje ją w trakcie gry i co jakiś czas rozwija swoje umiejętności. Na początku magia pozwala mu na ciskanie stojącymi pod ścianą dzidami, potem nauczy się przenosić części otoczenia, by utorować sobie drogę. W kilku momentach chłopiec będzie mógł przywołać smoka, by wspomógł go w dziele zniszczenia. Magia wzbogaca także walkę; można na przykład odpychać przeciwników, bądź magicznie namaścić strzałę wypuszczaną z łuku.

Jeśli gracz jest jeden, nad Bromem przejmuje kontrolę konsola. Ale można też grać we dwóch. Autorzy postanowili wzbogacić nieco coopa i wrzucili do kotła licznik wściekłości (fury meter) symbolizowany rosnącymi paseczkami na dole ekranu. Mierniki rosną u obu wojowników i gdy się zetkną, można odpalić specjalny tryb wściekłości. Miecze obu panów płoną niczym Luke'a i Vadera, są szybsi i rąbią z większym polotem, a także wykonują czasem akcje zespołowe – jeden trzyma, drugi szlachtuje. Przyjemna sprawa.

Co jakiś czas, choć raczej rzadziej niż częściej, trafi się przejażdżka na Saphirze – smoku, którego przygarnął Eragon. Ponieważ nasz bohater jest początkującym dragonriderem, najpierw uczy się pilotować stwora, a dopiero potem wspólnie osiągają pełną gotowość bojową. Smok porusza się z góry ustalonym przez twórców korytarzem powietrznym, a zadanie gracza polega na omijaniu przeszkód i strzelaniu z wspomaganego magią łuku do wszelakiego plugastwa, które za wszelką cenę zamierza go strącić. To dobre, przyjemne przerywniki od nieustannej rzezi.

→I FAJNIE TAK PORZEZAĆ

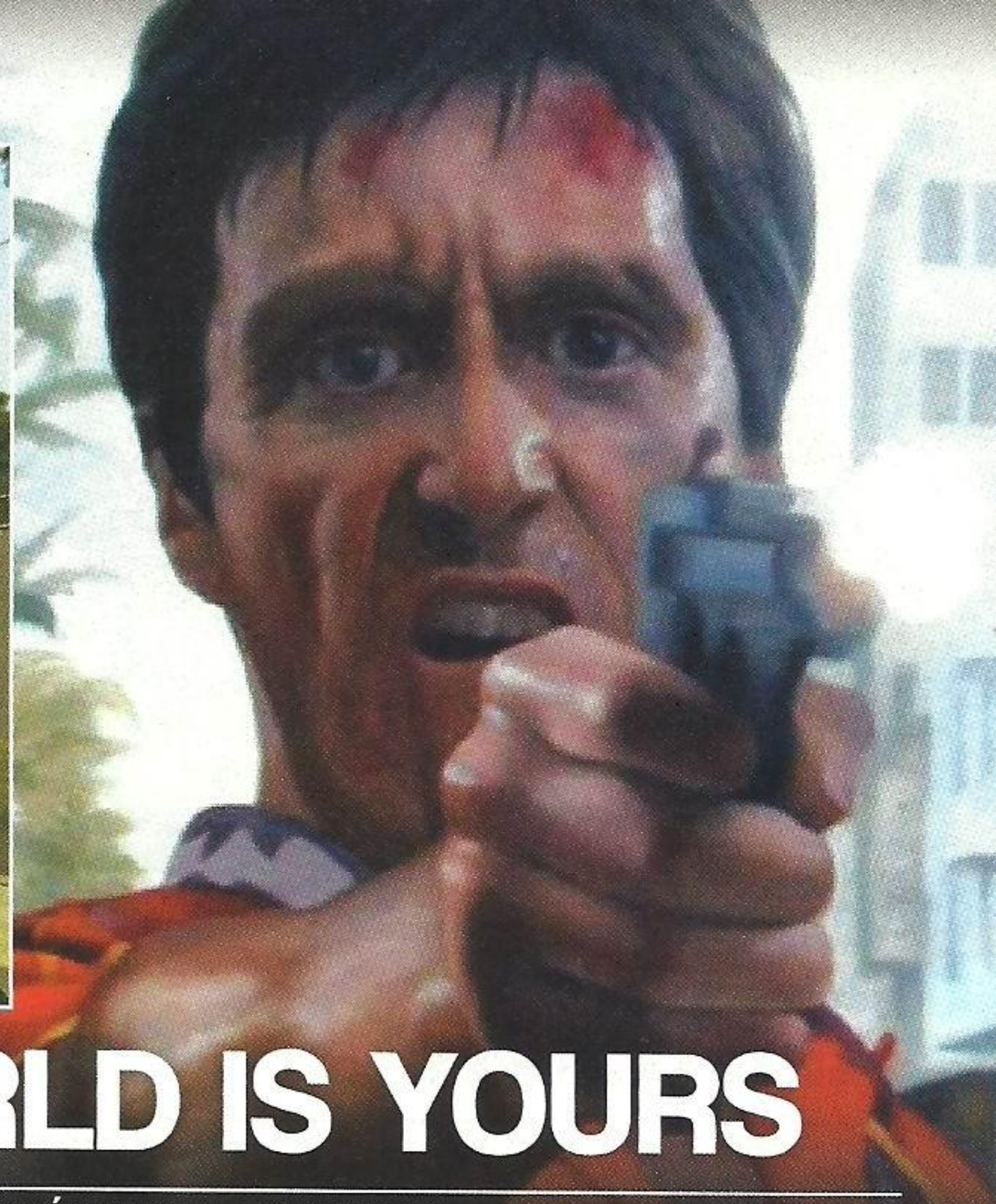
Niezwykle poprawnie prezentuje się oprawa graficzna. Piszę poprawnie, bo ciężko mi jest się zachwycać po prostu dobrą grafiką na PS2 w erze next-genów. Niemniej jednak postacie są ładnie wykonane i dobrze animowane, tekstury ostre i wyraziste, a plansze wyglądają tak, jak powinny prezentować się w epickiej przygodzie fantasy. Są wioski i miasta, w tym jedno zbudowane na wodzie dzięki systemowi pomostów. Strażnice nieprzyjaciół, las, tajemnicze i pozornie opuszczone groty. Kilkanaście leveli daje pięć może sześć godzin zabawy. Dodatkowo na każdym z nich ukryte jest smocze jajo – można więc wrócić, by go poszukać, co wydłuża czas zabawy.

Eragon to udany, bezpieczny produkt – nie szarga licencji, jest prosty do ogarnięcia nawet przez osoby grające raz na miesiąc, a przebijanie się przez hordy Ra'zaców nie sprawia specjalnego problemu. Ma także dobrą oprawę i ogólnie jest przyjemny w odbiorze. Dobrze też sprawdza się w kooperacji, więc jeśli macie dwa pady i kumpla pod ręką, śmiało możecie wyrżnąć sobie drogę między paskudnymi gębami. Oczywiście nie odkrywa przed nami nowych pokładów miodu, ale nie o to tu chodzi. Ważne, że jako całość po prostu „gra".

Gulash ■■

OCENA 7.0/10
PORZĄDNY FILMOWY SLASHER

Latanie na smoku to klasyczny Panzer Dragoon – stworzenie porusza się przed siebie, a my kierujemy by nie obijało się o drzewa i skały, a także naparzamy z łuku.



SCARFACE: THE WORLD IS YOURS

PS2 | Xbox | PC

- Wydawca: Vivendi
- Producent: Radical
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Ballz meter, Rage mode, klimat, narracja, muzyka, grywalność, obsada, oprawa AV.
ZŁE: Zmiana jednej z najsłynniejszych scen w historii kina, by mieć pretekst do wydania gry.
BRZYDKIE: Taką powódź brzydkich wyrazów faktycznie rzadko się słyszy.

MARCELLUS:
Tony miał umrzeć w finale filmu – taka była jego karma według Briana De Palmy i mi takie zakończenie, bez happy endu dla bezlitosnego gangstera, bardzo odpowiadało. Ale „wskrzeszenie" nieokrzesanego kubańczyka wyszło wszystkim graczom na dobre, bo Scarface to bardzo solidna gra gangsterska z kilkoma fajnymi patentami. Warto: 8/10.

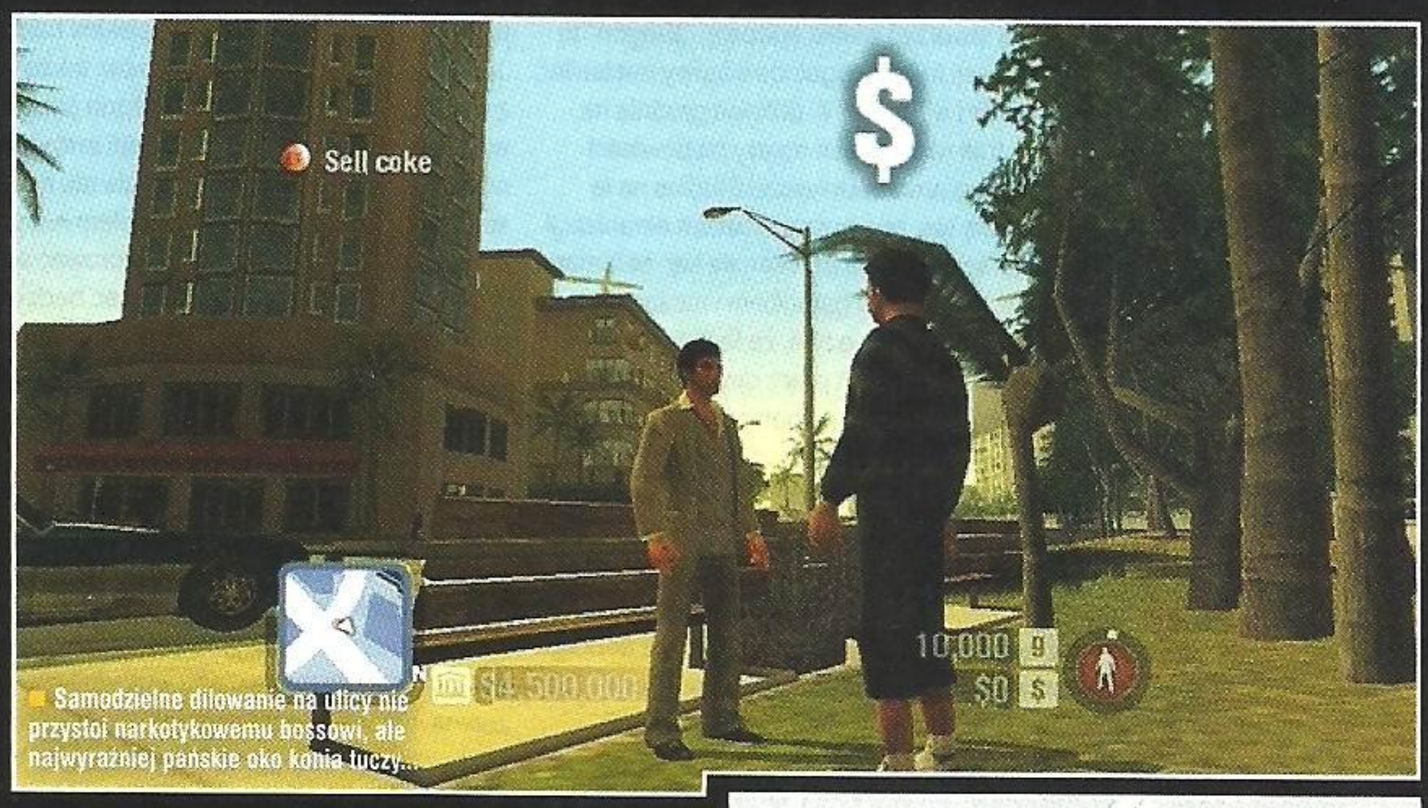
„POKOCHAŁ AMERYKAŃSKI SEN. ZACIEKLE"

Na wstępie chciałbym zaznaczyć, że tekst zasadniczo kieruję do osób, które film już widziały. A uznaję to niemal za pewnik, jeśli jesteście zainteresowani tym tytułem. Dopóki go nie oglądaliście, możecie spokojnie grać sobie dalej w GTA, Total Overdose czy The Getaway, zależnie od upodobań. Scarface jest grą, która przynosi o wiele więcej satysfakcji, gdy gracz jest zaznajomiony z realiami przedstawionymi we wspaniałym dziele Briana De Palmy. Kultowy film jest zresztą nie tylko głównym wabikiem przyciągającym do tego tytułu, ale jego znajomość jest po prostu niezbędna, by w pełni się nim delektować, zatem przed zagłębieniem się w recenzję zapraszam do wypożyczalni DVD po ten klasyk. Dzięki temu ustrzeżecie się licznych spoilerów czyli zdradzania elementów fabuły filmu, których zasadniczo trudno by mi się było wystrzegać, pisząc o grze, której akcja rozpoczyna się w miejscu, gdzie ten się kończy. A poza tym, zwyczajnie nie miałem na to ochoty.

→| KTO ZJADŁ WSZYSTKIE KULE?

Jest cechą charakterystyczną większości gier opartych na filmowych licencjach, że jeśli stawiają gracza dokładnie w centrum wydarzeń znanych już ze srebrnego ekranu, najczęściej zawodzą pod względem grywalności. Zgoła odmiennie ma się sprawa w przypadku, gdy jedynie wykorzystuje się realia filmu, a graczowi pozwala podążyć nową ścieżką, czy to ukazując znane już wypadki z innej perspektywy, czy też prezentując zupełnie nieznane dotąd wydarzenia. Najczęściej wychodzi to grom na dobre i tak samo jest w tym przypadku. Bo choć niewątpliwie chciałbym własnoręcznie rozwalić Hectora próbującego załatwić Tony'ego piłą łańcuchową, a cała akcja rozpoczynająca grę balansuje w gruncie rzeczy na granicy absurdu, podobnie jak pomysł z odbudową narkotykowego imperium od zera, to i tak wolę ścieżkę, jaką właśnie zaoferowali nam autorzy gry.

No bo czy miałoby większy sens, gdyby autorzy wpletli w filmowy scenariusz masę nieznanych dotąd wydarzeń, aby tylko wypełnić grę większą ilością akcji (co zresztą byłoby konieczne)? Już nie mówiąc o profanacji, jakiej dopuściliby się w ten sposób, Scarface jest mocnym obrazem, ale nie składał się wyłącznie ze strzelanin i konfrontacji, a jeśli właśnie taką drogę obrali twórcy gry, nie było chyba lepszego momentu, aby pozwolić graczowi wziąć sprawy w swoje ręce. Jeśli więc zawsze pod koniec filmu marzyliście o tym, by Tony odwrócił się w ostatniej chwili i wpakował kulkę swojemu niedoszłemu zabójcy, teraz będziecie mieli okazję to uczynić. Co więcej: wybić morderców nasłanych przez narkotykowego barona Sosę, gdy tylko staną bohaterowi na drodze, po czym ewakuować się i ukryć, by ponownie ruszyć do akcji. Co niestety po zabójstwie najlepszego kumpla, śmierci siostry, rozstaniu z żoną i na kokainowym głodzie proste się nie wydaje.



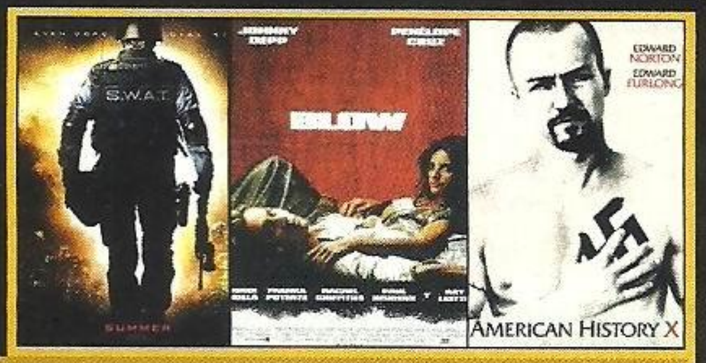
Samodzielne dilowanie na ulicy nie przystoi narkotykowemu bossowi, ale najwyraźniej pańskie oko konia tuczy...

→| WSZYSTKIEMU WINIEN TESTOSTERON

Antonio Montana jest teraz sam. Jego ludzie nie żyją, a nikt nie chce mu pomóc. Zaczyna więc z początku ostrożnie, a z czasem na coraz większą skalę, wcielać w życie swój plan dorwania Sosy. Rozpoczyna to szereg misji, których bardzo szeroki wachlarz w większości pokrywa się jednak z zadaniami, jakich masę poznaliśmy już w obecnych na rynku grach o gangolskiej tematyce. Na szczęście dilowanie czy misje samochodowe to nie wszystko, co czeka Was w Scarface, a nawet te oklepane już elementy dają wiele satysfakcji z zabawy. Ale kto by jej nie miał, grając jako najbardziej bezwzględny gangster wszech czasów?

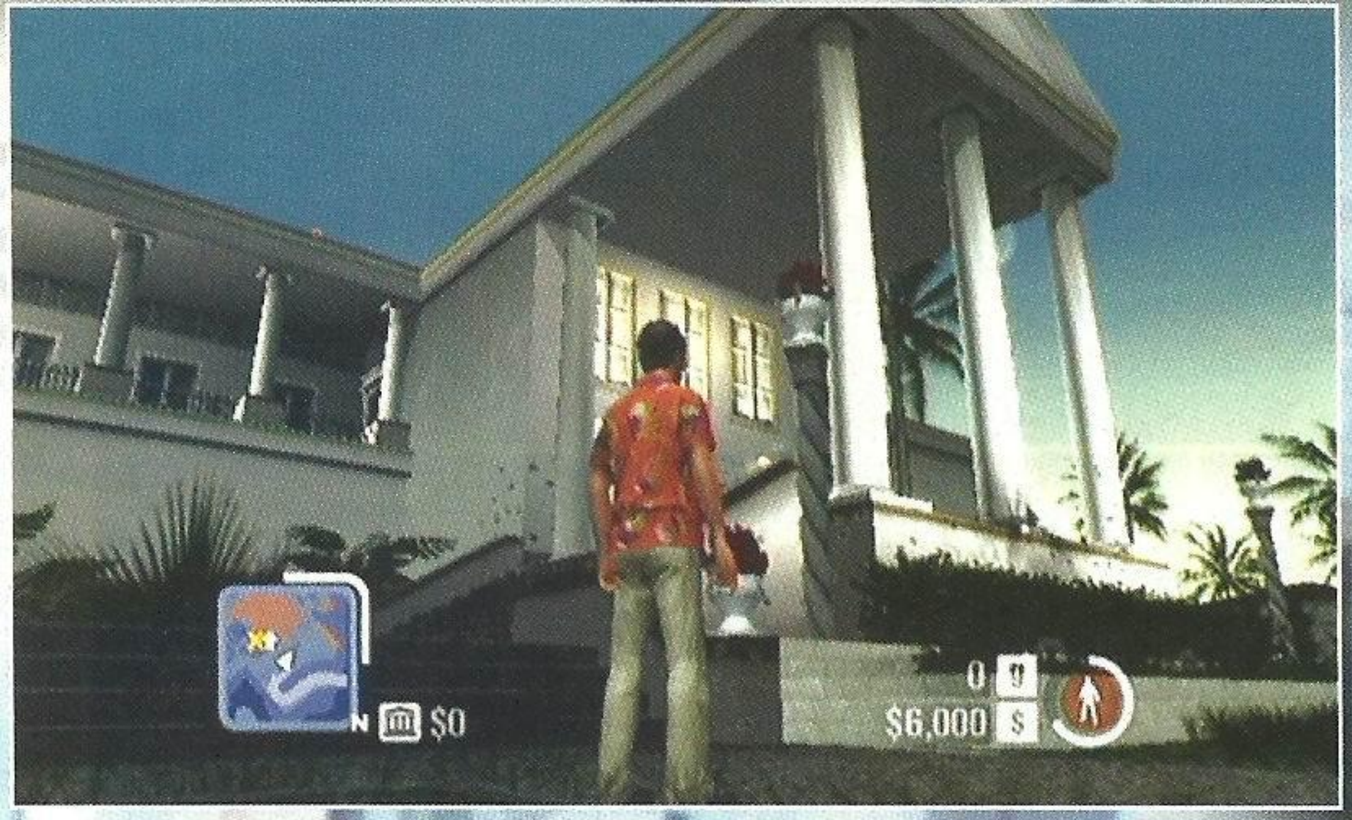
Naprawdę ważne są cojones, balls, nabiał – po prostu „jaja". Tony to prawdziwy twardziel i demonstruje to na każdym kroku. Wduszenie odpowiedniego przycisku natychmiast spowoduje, że Scarface rzuci w stronę dogorywającego trupa jakimś ordynarnym tekstem, który podniesie poziom odwagi, na jaką Montana jest w stanie się zdobyć. Tu właśnie pojawia się tzw. „Balls meter" – całkowicie świeży pomysł,

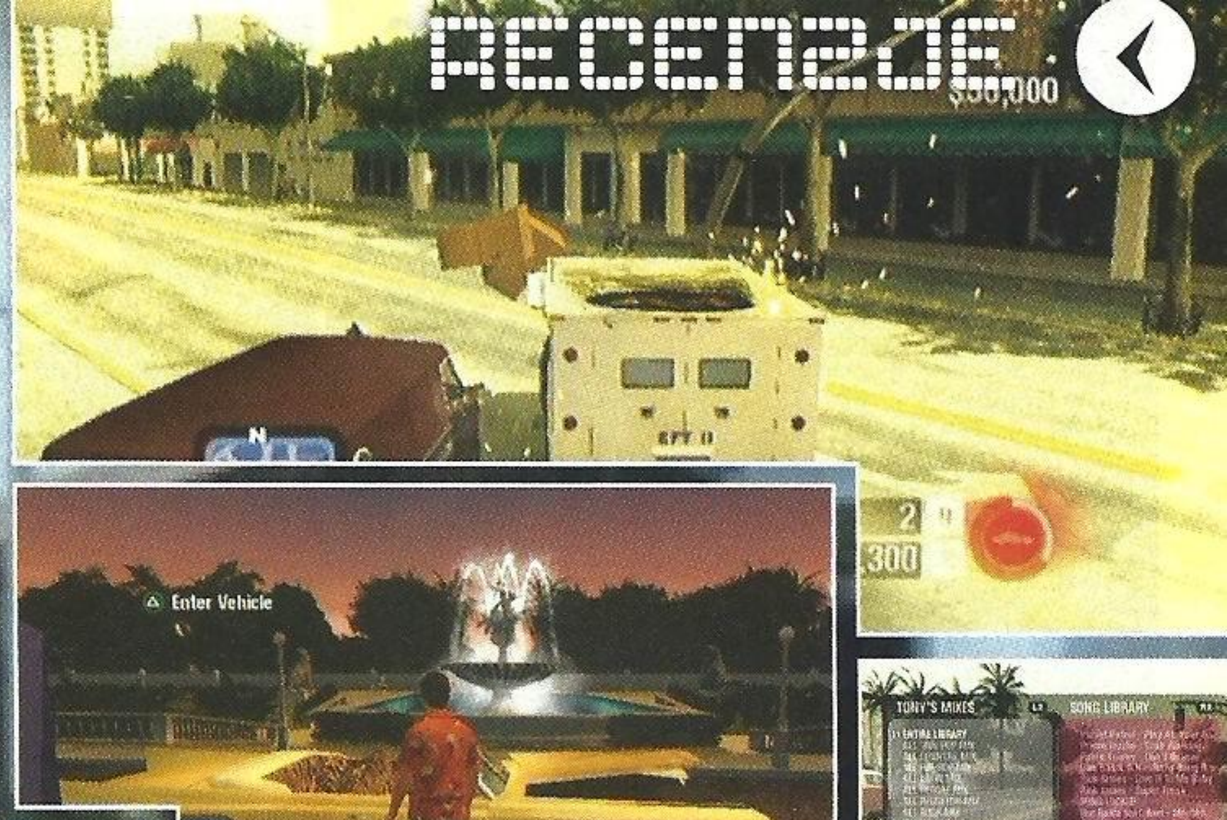
Motorówki to najpopularniejszy sposób przemytu narkotyków w Miami, nic dziwnego, że Tony z nich korzysta.

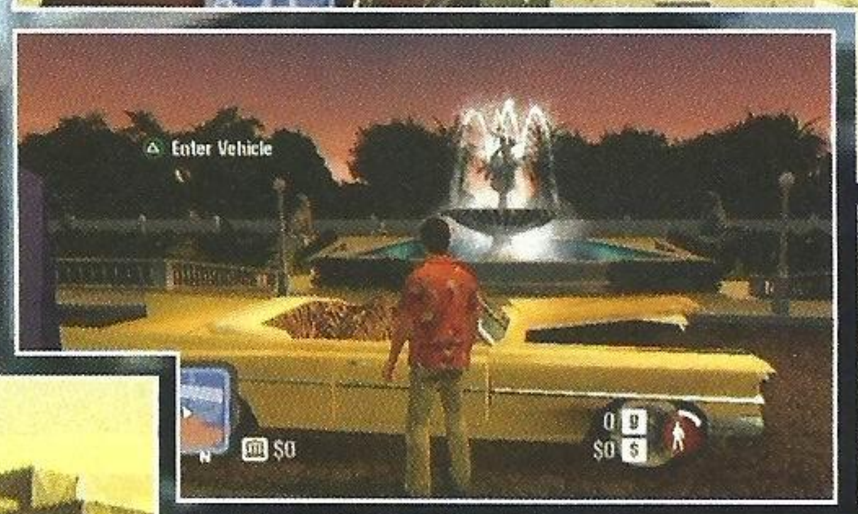


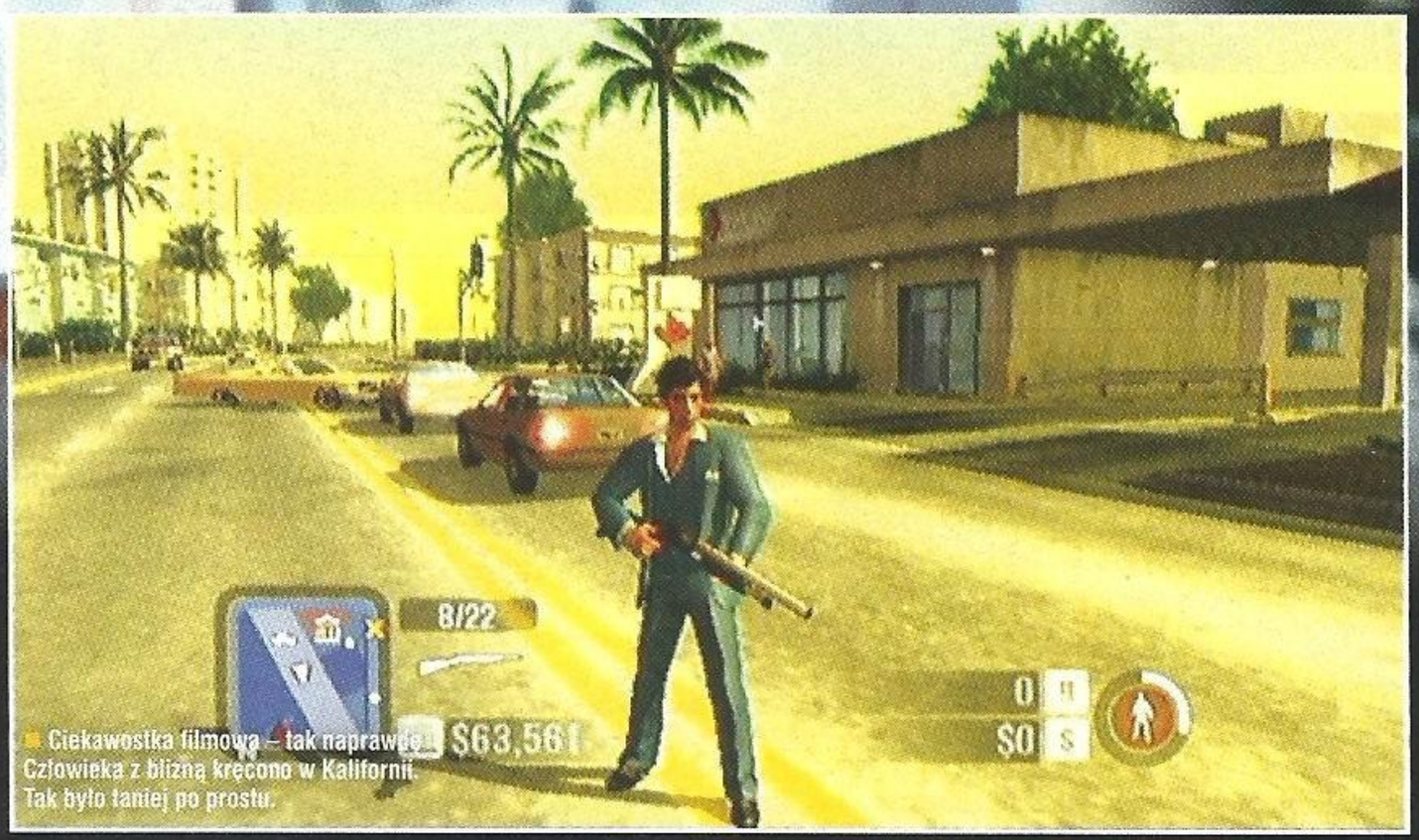
David McKenna

Jeśli nic Wam nie mówi nazwisko pana, który napisał scenariusz gry Scarface, być może za niego przemówią tytuły filmów, za które odpowiada. Wskazać należy przede wszystkim American History X (film znany u nas jako Więzień nienawiści i oceniony na IMDb na 8.5/10 przez ponad 87 000 osób, co daje mu 45. miejsce w Top 250 Movies Ever) oraz Blow (gdzie Johnny Depp wcielił się w autentyczną postać George'a Junga – człowieka, który właściwie zorganizował amerykański rynek kokainy w latach 70.), ale nie należy także zapominać o S.W.A.T. czy Get Carter, które były wcale niezłe. Tak jak scenariusz do Scarface: The World Is Yours.









Ciekawostka filmowa – tak naprawdę Człowieka z blizną kręcono w Kalifornii. Tak było taniej po prostu.

Podoba nam się, że Tony nie morduje postronnych osób – w końcu jest facetem z jajami, a nie żądnym krwi psychopatą.

którego nazwy wolałbym nie tłumaczyć dosłownie. Każdy, kto widział film, na pewno będzie doskonale wiedział, o co chodzi. Odwagę można podnieść nie tylko przez soczyste teksty, ale również poprzez zastraszanie czy choćby niebezpieczną jazdę (uśmiechnąłem się szeroko widząc na ekranie komunikat „Near miss!" rodem z Burnouta po otarciu się o jadącą z przeciwka furę). Gdy Balls meter wypełni się w odpowiednim stopniu, gracz może wprowadzić Tony'ego w stan bojowej furii. Widok z oczu bohatera, charakterystyczny filtr spowijający ekran, nieskończona amunicja i chwilowa nieśmiertelność. Do tego odpowiednie wspomaganie celowania, by także ci mniej wyszkoleni w FPSach mogli zostawić za sobą stertę trupów. Podczas gry z widokiem TPP, można za to z powodzeniem celować manualnie i zyskiwać na tym więcej „jaj", jak również radzić sobie przy użyciu specyficznego systemu autocelowania, który po ogólnym „złapaniu" celu pozwala oddać precyzyjny strzał poprzez korektę celownika widocznego na ciele wroga. Można w ten

WAŻNE SĄ COJONES, BALLS, NABIAŁ – PO PROSTU „JAJA". TONY TO PRAWDZIWY TWARDZIEL I DEMONSTRUJE TO NA KAŻDYM KROKU

sposób robić naprawdę konkretne headshoty czy strzelać we wskazane części ciała, co gra również premiuje. Miodzio!

→I BEZ ALA PACINO, ALE Z JAYEM-Z

Oprawa jest solidna, ale poza świetnymi modelami postaci nie zachwyca niczym szczególnym. Wirtualne Miami wygląda dość komiksowo, jednak nie aż tak bardzo jak Vice City. Rzekłbym: barwnie, choć realistycznie. Całkiem nieźle sprawdza się model jazdy i zniszczeń, gdzie zostały zachowane rozsądne proporcje pomiędzy poziomem realizmu a łatwością rozgrywki. Tak więc samochód wprowadzony w poślizg bez problemu skosi latarnię, zupełnie jak w GTA. Szkoda, że na ulicach nie widać zbyt wielu przechodniów i ogólnie miejscami bywa pustawo. Jeździ się na szczęście bardzo fajnie, lokacje oddane są z odpowiednią pieczołowitością, a kiedy dobrałem się do menu Music, mojej radości nie było końca. Znalazła się tu cała góra utworów, głównie z lat 80., a więc najlepszych na świecie kawałków podzielonych na kilka kategorii gatunkowych, a nawet cała ścieżka dźwiękowa z filmu! Doprawdy imponująca ilość hitów (ponad 100). Ulubionych utworów można w dodatku słuchać także podczas poruszania się BEZ samochodu, bo w końcu kto powiedział, że Rockstar ma słuszność i muzyka powinna lecieć tylko z radia? Za oryginalną ścieżką dźwiękową gry stoi znany raper Jay-Z.

Jeśli zaś już jesteśmy przy sferze dźwiękowej, nie sposób pominąć świetnych głosów postaci. Co prawda żywa legenda kina, czyli Al Pacino nie dał się namówić na nagrania i kwestie Tony'ego (poza tymi wziętymi wprost z filmu, bo do nich twórcy mieli pełne prawa) wygłasza André Sogliuzzo – profesjonalista, który ma na swoim koncie podkładanie głosów w kilkudziesięciu znanych grach. Jako „political prisoner from Cuba", czyli Antonio Montana wypadł po prostu fenomenalnie, choć w paru miejscach nie do końca przekonywająco. Obsada zawiera masę znanych nazwisk. Jest Steven Bauer, Robert Loggia, a nawet James Woods czy Oliver Platt.

→I KTO JEST NAJTWARDSZYM SK...SYNEM?

Po elektronicznej adaptacji Ojca Chrzestnego, którego twórcy zachłysnęli się chyba głosem Marlona Brando i gorącą licencją, zapominając o odpowiednim doszlifowaniu grywalności, Scarface okazuje się być grą zaskakująco dobrą i świeżą, nawet pomimo kalkowania wielu znanych z dawien dawna elementów. Mam tu na myśli całą serię GTA, która niewątpliwie posłużyła za wyznacznik głównych założeń tej gry. Na szczęście ekipa Radical potrafiła nie tylko zgrabnie powielać sprawdzone pomysły, ale rozwijając je w twórczy sposób, jak również dodając wiele nowych patentów, stworzyła grę na tyle oryginalną, by nie musiała bazować jedynie na licencji znanego filmu (która jest oczywiście ogromnym plusem). Bo nawet bez niej system wymiany ognia sprawdza się świetnie, a Balls meter i Rage mode dokładają jeszcze do pieca. Ciekawie prezentuje się możliwość zarządzania całym interesem za pośrednictwem zgrabnego menu w telefonie – kupowanie posiadłości, przejmowanie magazynów, najmowanie zbirów, transakcje handlowe, przekupywanie glin... to wszystko tu jest. Jest wreszcie żyjące, otwarte miasto (z mnóstwem dodatkowych zadań), w którym Tony ponownie spróbuje dostać się na sam szczyt. Pomóżcie mu udowodnić, że świat faktycznie należy do niego.

Oskar ■■

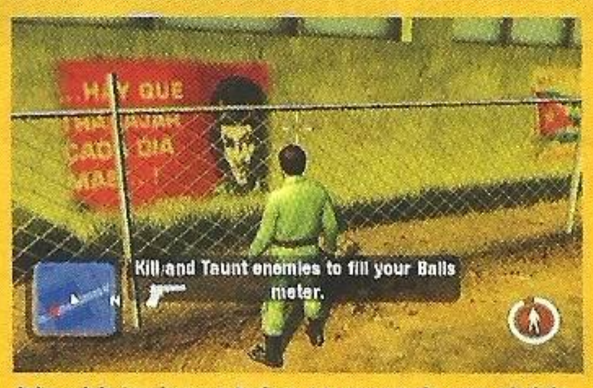
OCENA 8.3/10

DOBRZE WYKORZYSTANA LICENCJA!

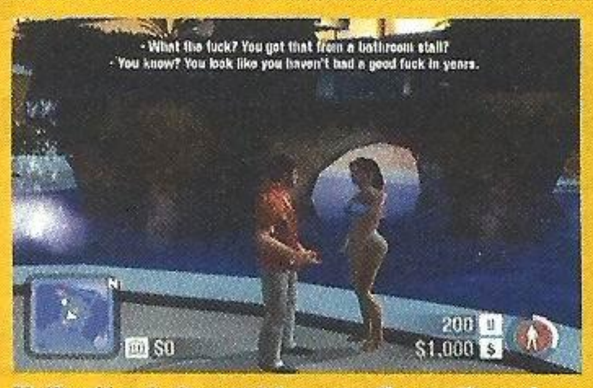
Straszny film

Uznawane przez wielu za najlepszy film lat 80. i najlepszy film gangsterski w ogóle, dzieło Briana De Palmy z niesamowitą kreacją Ala Pacino odcisnęło swoje piętno nie tylko na sztuce filmowej, ale także na większości szeroko pojętej popkultury. Być może słyszeliście o słynnym raperze o ksywie Scarface, albo też widzieliście teledyski, w których niektóre sceny są niemal żywcem wyjęte z filmu. Również kutlowe, filmowe teksty przewijają się niezliczoną ilość razy tu i tam. W N+ też zresztą nie raz gościły.

W filmie słowo na „f" padło „jedyne" 218 razy... Na tych screenach tylko sześć.

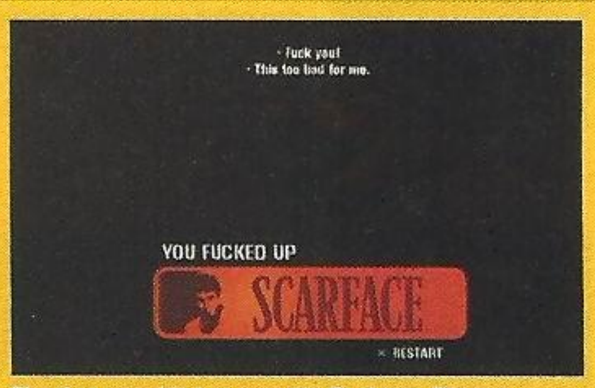


Jako misję treningową twórcy gry proponują nam właśnie 1976 rok, kiedy Antonio był jeszcze na Kubie, w wojsku. Właśnie tam nauczył się zabijać.

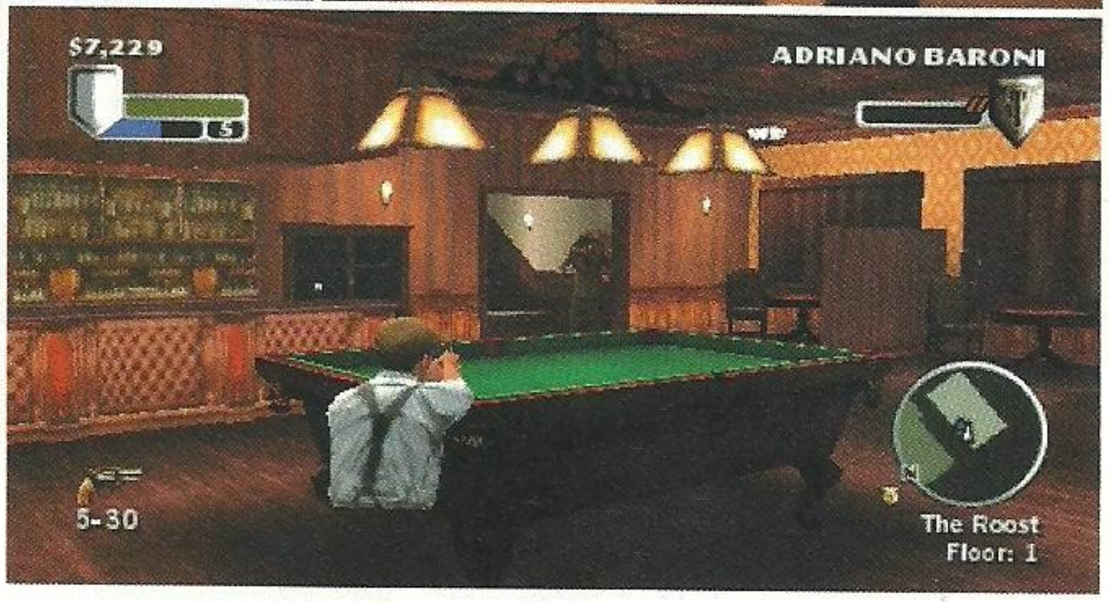


Możliwość rozbudowanych konwersacji z napotkanymi postaciami jest świetna. Widać, że ktoś przyłożył się, by napisać klimatyczne, niebanalne i zróżnicowane dialogi.

Rzeźnia jest ostra, jednak Tony nie zabija nikogo, kto według niego na to nie zasługuje. Tak więc nie uda Wam się wykończyć panienek w klubie.

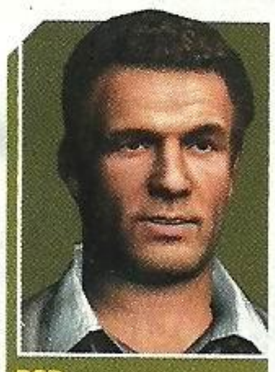


Bluzgi są wszędzie i są soczyste. Te słynne, filmowe, jak i całkiem nowe. Całe mnóstwo, w najróżniejszych odmianach.



OJCIEC CHRZESTNY

MÓJ OJCIEC CHRZESTNY DAŁ MI NA PRZYJĘCIE ŁAŃCUSZEK. A MIAŁ BYĆ ROWER...



PSP

- Wydawca: EA
- Producent: EA
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Klimat, historia, scenki.
ZŁE: Zbytnie uproszczenia w stosunku do pierwowzoru. Na PSP można zrobić otwarty świat, co pokazał Rockstar.
BRZYDKIE: Brutalność, podejście developera.

MARCELLUS: Wyczuwam konflikt interesów – hardcore'owi gracze chcą mieć gry jak najdłuższe i jak największe, nawet na konsolach przenośnych, gdy teoretycznie granie na handheldach powinno być szybkie i przyjmowane w małych porcjach. Z którego to założenia wychodzą najczęściej developerzy. I znowu Rockstar zrobił im źle – pokazał, że można stworzyć grę równie dużą, otwartą i zaawansowaną, jak na PS2, więc teraz każdy nowy tytuł będzie do GTA: LCS przyrównywany. A przecież Ojciec Chrzestny na PSP nie jest grą słabą. A raczej nie byłby nią, gdyby nie Rockstar, hehe.

Nie ukrywam, że od tamtego czasu zraziłem się do tej instytucji, nie pałam zbytnią sympatią do jakiegokolwiek Chrzestnego. Z nadzieją, że może gra zmieni mój stosunek, odpaliłem na PSP adaptację głośnego filmu pod tym samym tytułem. Duże konsole swoje wersje dostały już dość dawno. Kwestią czasu było, aż EA postanowi wydać tę grę na przenośne PlayStation.

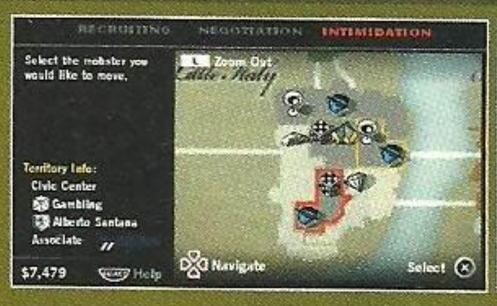
→I KOLEGA DOSTAŁ GÓRALA

Jestem cały czas w szoku, jakiego doznałem po pierwszej godzinie obcowania z tą grą. Nie ukrywam – dane było mi zasmakować jej także na większym sprzęcie, ale grałem raptem kilkanaście minut. Historia to znany z filmu wątek porachunków rodzin przestępczych dość wiernie oddany w growej adaptacji. Wielkie wrażenie wywarło na mnie rewelacyjne wykonanie scenek przerywnikowych. Uwierzyłem nawet, że hulają one na silniku gry – tak było na większych konsolach. Zachwycony sceną otwierającą spektakl szybko się ocknąłem i pierwsze, co mnie zaniepokoiło, to brak bardzo dobrego edytora postaci. W grze kierujemy bowiem bezimiennym kolesiem, który w umiejętny sposób wpleciony zostaje w opowiedzianą tu historię mafijnej rodziny Corleone. Nie mamy więc wpływu na jego wygląd, zostaje on nam narzucony. Po wykonaniu pierwszej, treningowej misji, pomyślałem że mam przed sobą bardzo udaną konwersję. Jakież było moje zdziwienie, gdy zamiast na ulicy, po misji wylądowałem w dziwnym menu. Nie traciłem nadziei, do końca wierzyłem w cud. Po kilku zadaniach prawda wyszła na jaw. Usiądź. Weź głęboki oddech...

Ojciec Chrzestny został brutalnie wykastrowany ze swobodnej eksploracji miasta! Główna zaleta pierwowzoru poszła na spacer i nie wróci. Gdyby mogła, pojechałaby pewnie, ale i tej możliwości autorzy nie przewidzieli. Samochody to tylko ozdoba, nie można nimi kierować, a te, które wolno przesuwają się ulicami, są puste! Na miejsce misji zawsze jesteśmy dowożeni. Z repertuaru znikły pościgi, strzelaniny z użyciem pojazdów, ucieczki przed policją. Czy muszę mówić, jak bardzo odbiło się to na grywalności?

Mob Wars

Mob Wars do dodatek przygotowany specjalnie z myślą o PSP. Jest to – ni mniej, ni więcej – strategiczna gierka planszowa. Cały teren miasta podzielony został między konkurującej rodziny. Naszym zadaniem jest przejęcie możliwie dużego terenu, zdobycie znajdujących się na nim dziupli, melin i innych miejsc generujących jakiś przychód. Po wybraniu akcji, wynajęciu ludzi do ochrony naszego mienia (cztery rodzaje żołnierzy) zagrywamy kartę. Talia to raczej dodatek na siłę, jest sporo rodzajów kart, ale nie wpływają jakoś znacznie na przebieg partii i nie do końca jasne jest ich zdobywanie. Gdy cała tura jest gotowa, w skórze naszego bohatera udajemy się wykonać określone zadanie. Cała zabawa w stratega nie jest szczególnie emocjonująca i sprawia wrażenie niekompletnej.



→I NADZIEJA W MATCE CHRZESTNEJ

Misje, jakie wykonywać będziemy dla Rodziny są dość zróżnicowane. Wymuszenie haraczu, przekonanie niechętnego kupca do współpracy, sprzątnięcie niewygodnego świadka lub zdrajcy, obicie pysków członkom przeciwnego gangu, czy jatka na terenie konkurencji, to szablonowe elementy tego typu gier. Spotkałem się również z zadaniami polegającymi na cichej pracy z garotą. Odstrasza natomiast ich czas trwania i prostota. Wyobraź sobie, że jedną z nich przeszedłem z marszu w pół minuty! Ot, podchodzisz do gościa, tłuczesz mu maskę i już. Po takiej chwili następuje seria scen przerywnikowych. To one, paradoksalnie, stanowią o sile tej produkcji. Są doskonale wyreżyserowane, gra aktorska stoi na bardzo wysokim poziomie, mówione dialogi (również po włosku!) nadają postaci wiarygodności. Nie zabrakło nikogo z bogatego repertuaru bohaterów sagi o Rodzinie Corleone.

Sterowanie pomyślane jest całkiem sensownie. Lewy spust blokuje celownik na przeciwniku, prawy pozwala na swobodne celowanie. Mamy możliwość przyklejenia się do ściany, walka na pięści również jest znośna. Niestety, komfort gry psuje niedorobiona praca kamery. Często również występuje problem z namierzaniem – nic tak nie frustruje jak zgon kierowanej postaci spowodowany brakiem umiejętności, ale nie grającego, tylko ludzi odpowiedzialnych za optymalizację kodu.

Grafika w trakcie gry prezentuje się nawet nieźle. Animacja jest płynna, modele postaci tylko trochę odbiegają od tych ze wstawek. Otoczenie miewa wzloty i upadki – raczej puste ulice i budynki, ale kilka fajnych miejscówek, takich jak plac budowy i opustoszała stacja kolejowa. Dźwiękowcom za to stawiam piwo – o głosach postaci już czytałeś, teraz musisz wiedzieć jeszcze, że również muzyka i odgłosy otoczenia są świetne. Znany motyw przerobiony na kilka wersji nudzi się jednak po posiedzeniu dłuższym, niż godzina.

→I OD CHRZESTNEJ WPADŁY „WIGRY 3"...

Czym w ostatecznym rozrachunku jest **Ojciec Chrzestny** na PSP? Nie jest grą wybitną. Jest momentami irytującym połączeniem dwóch rodzajów rozgrywki, z których żaden nie wydaje się kompletnym. Cholernie brakuje swobody, rozwój postaci jest uproszczony, a wachlarz broni niewielki – to wszystko nie zachęca do zatracenia się w tej pozycji. Nie ma nawet takiej możliwości – w przeciągu 8-10 godzin stać można się Donem Nowego Jorku. Bonusy w postaci fragmentów filmu, czy polskiej wersji językowej (napisy) również nie są w stanie zachęcić do dłużej zabawy. Jesteś fanem filmu? Spróbuj. Reszcie radzę wybrać dla siebie coś innego.

Qsh ■■

OCENA 6.0/10
DUŻE JEST DOBRE, MAŁE NIE

Szukaj Dobrych
textów
pod tym adresem
www.gry.onet.pl

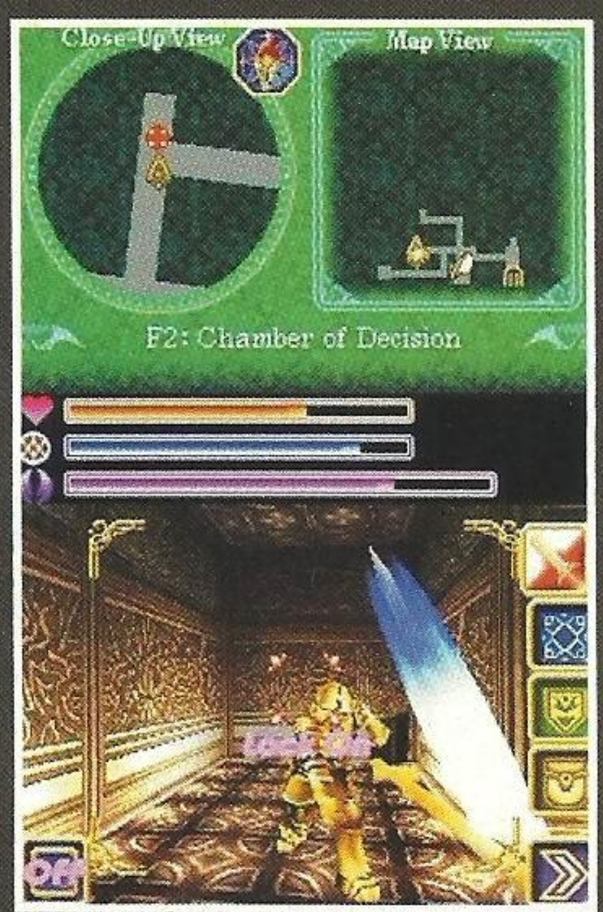
新 NEO PLUS

SONY PLAYSTATION | MICROSOFT XBOX | NINTENDO WII + DS

新プラス NEO PLUS

SONY PLAYSTATION | MICROSOFT XBOX | NINTENDO Wii + DS

GEARS OF WAR



DEEP LABYRINTH

A NIE MOGĄ SKONWERTOWAĆ OBLIVIONA?

NDS

- Wydawca: Atus
- Producent: Int. Brains
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA ■■■■■■□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■□□□
MIÓD ■■■■■■□□□□

DOBRE: Wreszcie erpeg z widokiem fpp, niecodzienne kreatury czające się w labiryncie
ZŁE: Sterowanie jest mało precyzyjne, choć można się przyzwyczaić
BRZYDKIE: Tekstury większości obiektów, nawet na tak małym ekranie i konieczność darcia się do mikrofonu w konsoli.

MARCELLUS: Erpeg z widokiem fpp na NDS? Nie, dziękuję. Z tego gatunku trawię wyłącznie Obliviona, a i to nie bez popychacza. Ale znam maniaków, którzy uwielbiają gry z tego gatunku, że wspomnę tylko Brata, który za nowego Kings Fielda dałby się pokrajać. Może i na DL się skusi.

Siłą Nintendo DS, która z podziwu godnym uporem przeciwstawia się zmasowanemu atakowi ślicznej trójwymiarowej grafiki i multimediów PSP, są dwa ekrany i stylus. Maleńkie piórko, którym dotykamy touchscreena, pozwoliło wielu osobom przekonać się do gier video, oferując intuicyjną i banalnie prostą kontrolę nad grami.

Szkoda zatem, że w Deep Labyrinth ruchy stylusem muszą być niezwykle precyzyjne, by zostały dobrze odczytane przez konsolę. Gra stanowi ciekawą alternatywę dla osób, którym chwilowo znudziło się oglądanie małego, koniecznie obdarzonego szokującą fryzurą ludka na ekranie – widok na akcję przedstawiony jest z pierwszej perspektywy, czyli oczu bohatera.

A tych jest dwóch, bo Deep Labyrinth oferuje tak naprawdę dwa rozdziały. Pierwszy przeznaczony jest dla początkujących (bądź młodszych) graczy i jest bardziej kolorowy, a przy tym prostszy. Drugi ma więcej mroku, choć nie znajdziecie w tej grze krwi czy elementów grozy. Grę po części firmuje Masato Kato, który współtworzył kiedyś Chrono Trigger.

→I A SEJWUJE NAM KACZOR W STROJU BISKUPA

Tytułowy labirynt jest pełny niespodzianek, wrogo nastawionych istnień i zagadek. Poruszamy się po nim przy pomocy pada, zaś dzierżonym w drugiej ręce stylusem machamy mieczykiem i rysujemy na ekranie czary, które ma odpalić bohater w stronę przeciwnika. Sterowanie, jak wspomniałem na początku, nie jest specjalnie precyzyjne, co będzie sporą przeszkodą w czerpaniu przyjemności z gry dla „szybkich"osób. Pedanci z lubością będą wolno i majestatycznie prowadzić stylus, by wyrysować dokładne i piękne wzory.

W zabawny sposób wykorzystano także mikrofon DSa – przy rozwiązywaniu niektórych puzzli trzeba weń dmuchać bądź krzyczeć. W jednym przypadku naprawdę głośno, lepiej zamknijcie się w łazience. Trochę dziwne, że to nie jest opcjonalne, ale cóż, taki zamysł designerów.

Gra jest raczej nieskomplikowana i prowadzi za rączkę. Pojedynki z przeciwnikami nie sprawiają kłopotów, może poza bossami, z którymi trzeba nieco pokombinować. Elementy erpegowe jak zawsze przejawiają się w rozwijaniu pewnych statystyk – wraz z pokonanymi monstrami rosną umiejętności bohatera. Jednak uproszczenia, które do zera ograniczają możliwość grzebania w statystykach, są aż za bardzo restrykcyjne.

Całość wygląda przyzwoicie, choć można wymagać więcej. Przyjemny jest za to soundtrack, pomagający wczuć się w klimat. Jeśli sam pomysł grania w DQ: Rocket Slime Cię odrzuca, możesz spróbować Labiryntu – jednak wielkich emocji w nim nie znajdziesz. **Gulash** ■■

OCENA 6.0/10
PRZYZWOITA, ALE OCZKIWAŁEM ZNACZNIE WIĘCEJ

HARVEST MOON DS

KACZKA W KARTOFLACH... A MOŻE BURACZKACH?

NDS

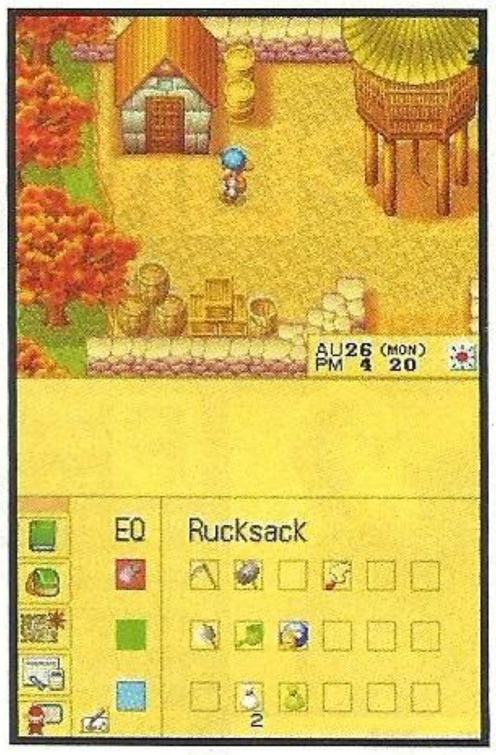
- Wydawca: Nintendo
- Producent: Natsume
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA ■■■■■□□□□□
DŹWIĘK ■■■■■□□□□□
MIÓD ■■■■■■■■□□

DOBRE: Jak zawsze – farmlife z całym dobrym i złym bagażem
ZŁE: Stylus wykorzystany jedynie do zabawy ze zwierzętami. A gdzie kopanie ziemniaków?
BRZYDKIE: Menu na dolnym ekranie woła o pomstę do nieba.

MARCELLUS: No, a najlepiej to zabrać Harvesta na wczasy agroturystyczne i zamiast cieszyć się przyrodą: siać, pielić, zbierać, rozmnażać się. To ostatnie wymaga jednak odłożenia konsoli, jeżeli wiecie co mam na myśli...

Harvesty śledzimy od zawsze, bo jakoś wkręciły nas ciężkie losy tajemniczego, nastoletniego sieroty, który w pocie czoła pracuje w polu i ciuła kasę, by w końcu się rozmnożyć. Tym razem Natsume rozwinęło temat – oto dwie miejscowe boginki spierają się – jedna wkurzona rzuca czar, a druga znika wraz z setką swoich małych pomagierów. A zatem oprócz pielenia, siania i zbierania plonów, trzeba odnaleźć ludki, które pomogą przywrócić dobrą boginkę z innego wymiaru. Geee...



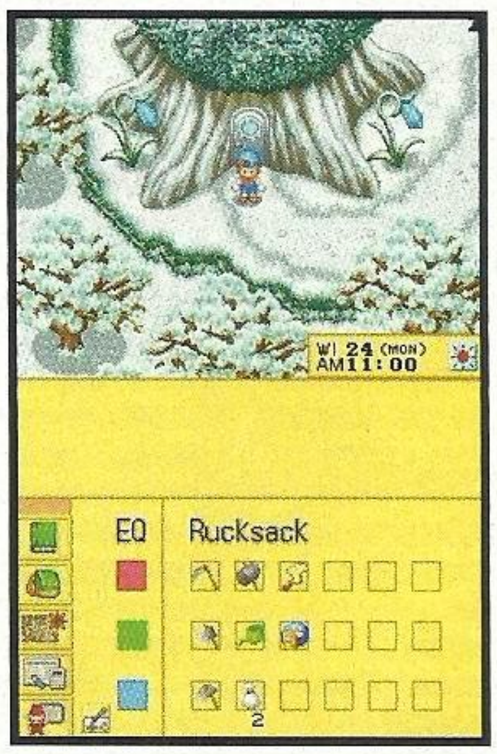
A zatem dodatkowo eksploracja i zbieractwo, choć nie do końca takie, jak myślicie – to prawda, czasem trzeba trochę połazić i poszukać, ale sporo małych ludzików po prostu pojawia się znienacka jeśli dobrze wykonujemy swoją pracę rolnika. Jeśli o mnie chodzi, jest to zbędny element gry. Gdybym chciał zbierać, kupiłbym sobie choćby Pokemona. Dobrze, że na farmie – jak to na farmie – zawsze jest co robić. Jeden dzień to piętnaście minut czasu rzeczywistego i trzeba dobrze zaplanować pracę, by w odpowiednim czasie tonąć w plonach, a potem w kasie. Tradycyjnie dla serii można ożenić się i mieć potomstwo (ba, przy wytężonej pracy można nawet wyrwać dobrą albo złą boginkę!), odwiedzać sklepy i kościół, nowością jest zaś zamawianie rzeczy z telesklepu przez telefon.

→I JAK PIES Z KOTEM

Plusem jest fakt, że bodaj pierwszy raz można jednocześnie mieć zarówno psa, jak i kota (którego nazwałem Włodek), a także trójwymiarowe minigierki polegające na głaskaniu i ogólnym pieszczeniu łapą (stylusem) czworonogów – bo na tym praktycznie kończy się wykorzystanie możliwości touchscreena. Jest jeszcze dolnoekranowe menu, któremu należy się kilka cierpkich słów: czegoś równie topornego i obrzydliwego nie widziałem jeszcze w tym roku – popatrzcie tylko na screeny. Tragedia. Nieczytelne ikonki, paskudne rozplanowanie... kto to zrobił? Dobrze przynajmniej, że działa. Ale za to oprawa graficzna – no dajcie spokój, poziom GBA i to sprzed pięciu lat.

W ogóle gra jest aż za bardzo podobna do Friends of Mineral Town, w zasadzie niewiele się zmieniło. Oczywiście to nie oznacza, że gra jest słaba – wręcz przeciwnie, jeśli ktoś ma ochotę na symulator rolnika, niech atakuje śmiało, ale ja chciałbym zobaczyć DOBRĄ grafikę, FAJNE menu, MOCNE wykorzystanie stylusa do prac rolniczych. Nie tym razem....

Gulash ■■



OCENA 6.0/10
DO ROBOTY KURDE, A NIE JAKIEŚ ODGRZEWANE KOTLETY...

mArginesy
ZNALEZIONE POD BIURKIEM

POKEMON MYSTERY DUNGEON: BLUE TEAM
■ Konsola: NDS ■ Wydawca: Nintendo

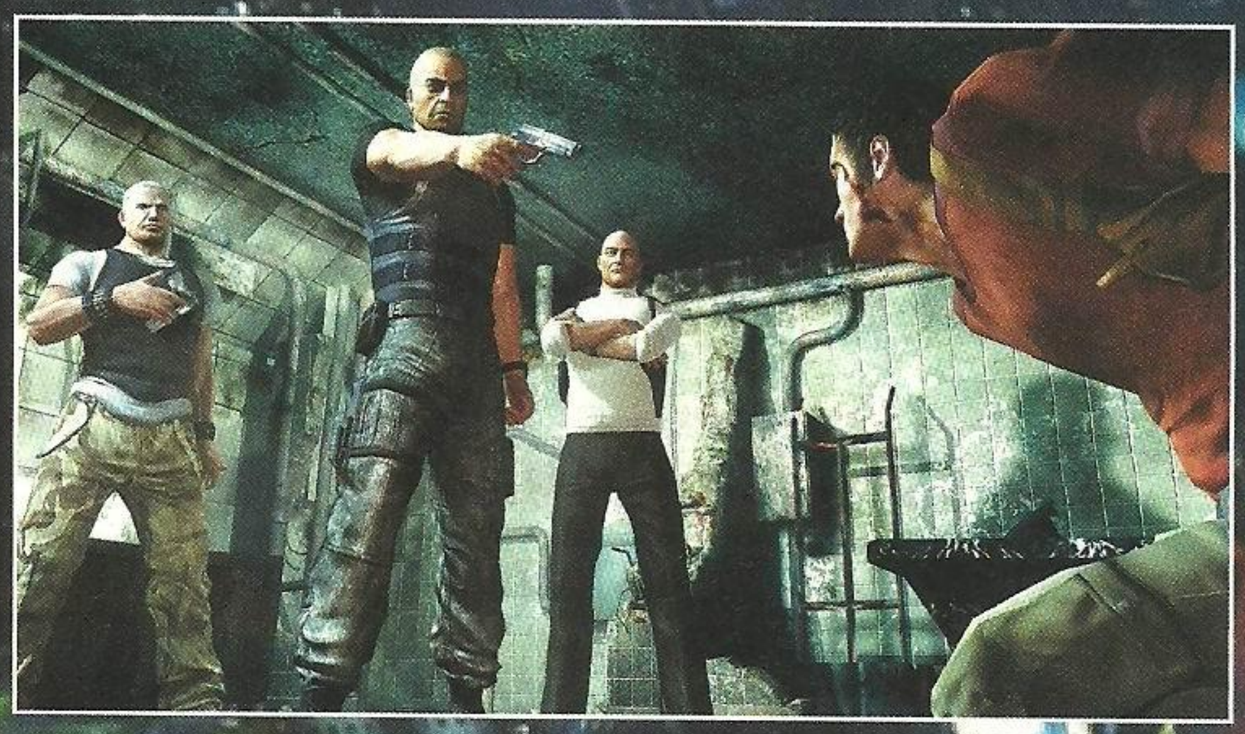
To nie erpeg. To także nie pełnoprawna gra na NDSa, bo jest bardzo podobna do swojego odpowiednika z GBA – PMD: Red Team. Czyli – możliwości NDS nie są wykorzystane w jakimś większym stopniu. Gra opowiada o przygodach chłopca zmienionego w Pokemona, który pragnie odwócić ten proces, a przy okazji ratuje swoich przyjaciół z losowo generowanych leveli. Można zagrać, ale to raczej przerywnik od pełnoprawnych erpegów z żółtym Pikaczu. ■■

COOKING MAMA
■ Konsola: NDS ■ Wydawca: Taito

Cooking Mama to fajna koncepcyjnie gra – za pomocą stylusa wykonujemy wszelkie możliwe czynności kuchenne: kroimy, nakładamy, smarujemy, rozwałkowujemy, przekręcamy, etc, etc. Mama jest kolorowa, radosna, ma ohydną (wesołą i radosną) muzyczkę akompaniującą całemu temu procesowi i tylko jedną wadę – to raczej nie jest gra dla czytelników tego magazynu. To coś, co można włączyć młodszej siostrze, żeby dała pooglądać meczyk w TV – jest aż tak bezkonfliktowo. ■■

TOP GUN
■ Konsola: NDS ■ Wydawca: Majesco

Chyba każdy zna ten kultowy, naturalnie z powodu meczu siatkówki plażowej czwórki umięśnionych, półnagich facetów (yuck!), film rozpoczynający karierę Toma Cruise. No i tytułowe rzępolene na gitarze, które zawitało także i do menu gry. Top Gun na NDSa to przyzwoita, choć raczej prosta strzelaninka lotnicza z ładną grafiką, dziesięcioma misjami i trzema samolotami. Nie dzieje się tu nic ciekawego, ale też nie jest tragicznie. Za damo można zagrać, za kasę – absolutnie nie!. ■■



SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

NAJNOWSZA PRZYGODA SAMA FISHERA ZRYWA GOGLE Z JEGO GŁOWY, I Z GRACZA TEŻ. TO NAJLEPSZA CZĘŚĆ SERII

Xbox 360

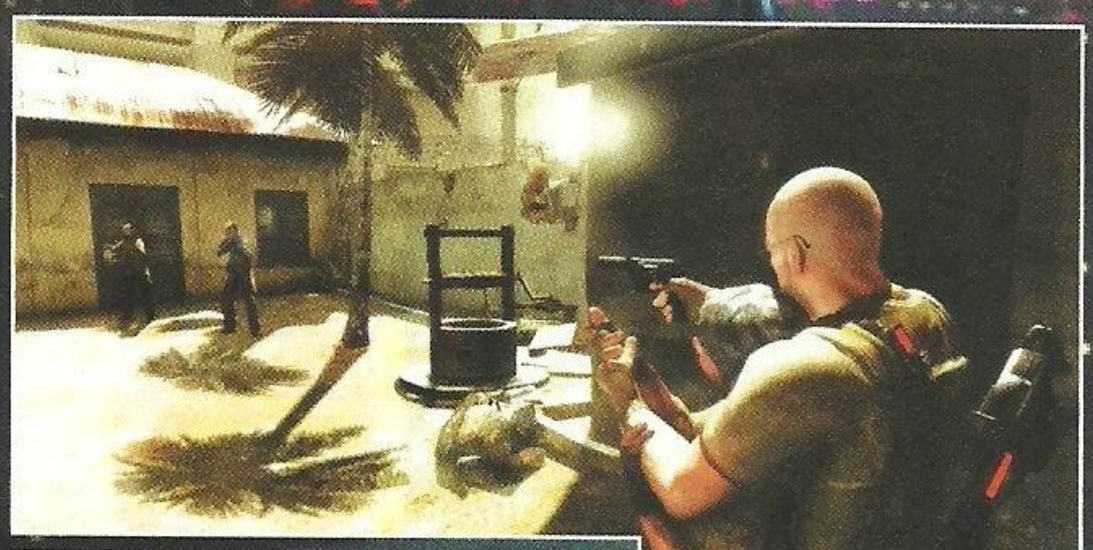
- Wydawca: Ubisoft
- Producent: Ubisoft
- Liczba graczy: 1 (4)

GRAFIKA ■■■■■■■■■□
DŹWIĘK ■■■■■■■■■■
MIÓD ■■■■■■■■■□

DOBRE: Misje, klimat, sztuczki reżyserskie.
ZŁE: Jedna minigra. Nie za dużo, nie?
BRZYDKIE: Słowa przy powtarzaniu cięższych fragmentów.

GULASH: Splinter Cell to seria, która nie przekona do siebie wszystkich chętnych. O recenzję tej gry poprosiłem Cubiego, będącego jedyną żywą osobą, która ukończyła wszystkie poprzednie części... No dobra, jedyną znaną mi osobą, która zaliczyła na sto procent wszystkie poprzednie części przygód Fishera, stąd też nie wątpię, że opinia splinterowego eksperta ma tu zdecydowane pierwszeństwo. Podoba mi się oprawa – świetnie zrobione są twarze, znakomity jest dźwięk, szczególnie w 5.1. Gdy tak poszwendałem się Fisherem ze dwie godzinki, mam ochotę dłużej przysiąść z tą grą. Naprawdę robi spore wrażenie. I zrobię to.

Pierwsza misja uśpiła moją czujność, chociaż dała mi zdrowo w kość. Sam Fisher razem z młodym agentem wyrusza w jedną z tradycyjnych misji. Gdzieś na Islandii jest supertajna baza z supertajną rakietą, którą źli panowie odpalą już za momencik. Sam i kolega podpływają więc pod lodem do wejścia do bazy, sieją w środku śmierć i zniszczenie (albo przekradają się nikogo nie ruszając – jak zwykle można grać jako anioł zniszczenia lub pan przekradacz), a potem kolega Sama uznaje, że jest na tyle wspaniałym gościem w gumowym wdzianku, że może wejść do bazy frontowym wejściem, a nie jak to się robi, przez wentylator. Sam zdąża zauważyć tylko jak pana kolegę rozwalają na kawałki i włącza się czasówka, bardzo stresująca, bo nie wiadomo gdzie iść ani co robić. A trzeba robić sporo, bo Fisher próbuje dostać się do panelu kontrolnego rakiety, która zaraz wystartuje i zabije tysiące ludzi gdzieś tam daleko.



Sześć minut to niedużo, a jakby jeszcze tego było mało, po namieszaniu rakiecie w obwodach, mamy drugą czasówkę, tym razem sześćdziesięciosekundową. Te dwie rzeczy mówią od razu jedno – to nie jest gra dla początkujących. To gra dla wyjadaczy splintercellowych, którzy nie zniechęcą się powtarzaniem tych samych kawałków po parę razy. Na szczęście (lub nieszczęście, zależy jak kto gra) jest możliwość zapisywania stanu gry w dowolnym momencie, więc do szczególnie upierdliwych fragmentów nie trzeba przebijać się przez pół poziomu. Mówcie co chcecie, mi to w zupełności odpowiada.

Ale wracamy do akcji. Po wysadzeniu rakiety na stanowisku startowym i nerwowej ewakuacji z miejsca wybuchu Sam dowiaduje się, że zginęła jego córka. I w tym momencie wywraca się do góry nogami nie tylko cały świat splinterowego bohatera, ale także wszystko, do czego byliśmy dotychczas przyzwyczajeni. Od tej chwili bowiem zmienia się charakter rozgrywki – może nie aż tak drastycznie, żeby nie rozpoznać Sama i jego myków, ale na tyle mocno, że trzeba w sobie przestawić styl myślenia.

→| MORALNIAK

Następny poziom to więzienie, do którego Sam trafia specjalnie po to, żeby podczas sprowokowanych zamieszek pomóc w ucieczce groźnemu terroryście, Jamiemu, który w dowód wdzięczności zaprasza Sama do tajnej organizacji John Brown's Army, szykującej coś bardzo wybuchowego gdzieś tam w USA. Nikt nie wie co będzie celem ataku, dlatego właśnie Sam musi stać się podwójnym agentem i przeniknąć w struktury JBA. Po to właśnie siedzi w celi, czy raczej właśnie z niej wychodzi przez wykuty w ścianę i ukryty pod plakatem tunel. W więzieniu zaczyna się ostra zadyma, a naszym zadaniem jest pomoc Jamiemu, której tak na serio zaczynamy udzielać dopiero pod koniec misji – gdy już zdobywamy shotguna na gumowe kulki, pozbawiającego przytomności każdego trafionego strażnika. Wcześniej ogłuszamy ich albo tniemy nożem – nie ma sprawy, spada nam tylko reputacja u NSA, agencji, dla której pracujemy. Gdy wskaźnik reputacji u NSA (albo u terrorystów) spada do zera, widzimy gustowne game over – nie ma przebacz, trzeba działać tak, żeby i jedni, i drudzy myśleli, że jesteśmy ich jak najwierniejszym pracownikiem.

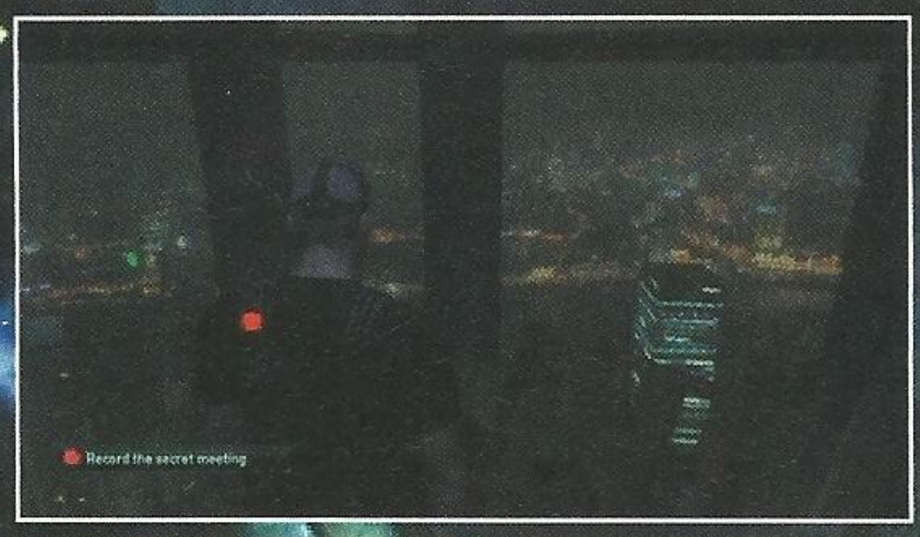
To świetne urozmaicenie, bo w Double Agent po prostu całkowicie świadomie nie wykonujemy niektórych zadań – jeśli mamy wymaksowaną reputację u tych dobrych, nie wypełniamy dla nich kolejnego celu, bo tylko wkurzymy terrorystów i to będzie jedyna zaleta naszego działania. No dobra, może się jeszcze uda odblokować jakiś gadżet, ale przyznam, że automatyczne ich włączanie w kolejnych misjach nieco mnie zawiodło – automatyczny wytrych to niezła rzecz, ale ja zawsze lubiłem te zabawy z otwieraniem zamkniętych drzwi za pomocą lewej gałki pada.

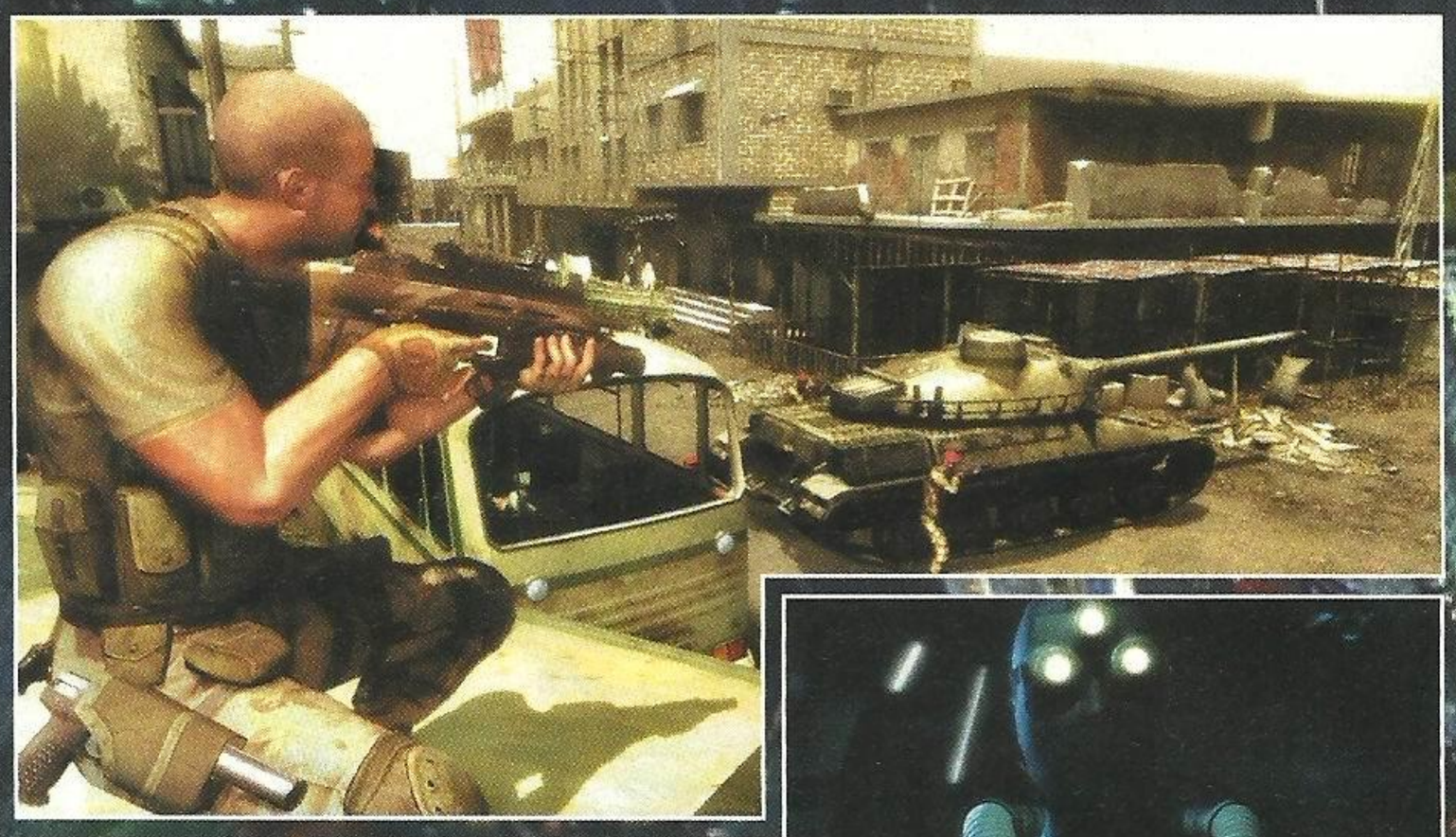
Te kolejne gadżety konkretnie ułatwiają rozgrywkę, ale ta i tak pozostaje dość wymagająca. Double Agent jest trudny przede wszystkim moralnie – gdy celujemy w łeb niewinnemu pilotowi helikoptera, zastanawiając się, czy wypalić mu w łeb z otrzymanego od szefa JBA lugera, naprawdę potrafi zadrżeć palec na spuście pada. Szczególnie, że autorzy postarali się tak tę scenę ustawić, żebyśmy czuli jej napięcie – akcja na moment przenosi się w tryb FPP, na pobitego pilota patrzymy przez instrumenty celownicze lugera... no nie jest łatwo go zastrzelić. Ta moralna dwoistość to największa zaleta nowego Splintera – seria była już wprawdzie trochę niepokojąca w Chaos Theory, gdzie szlachtować można było w zasadzie każdego, ale tutaj całkowicie świadomie i na zimno podejmuje się decyzję o śmierci niewinnego człowieka. Mocne.

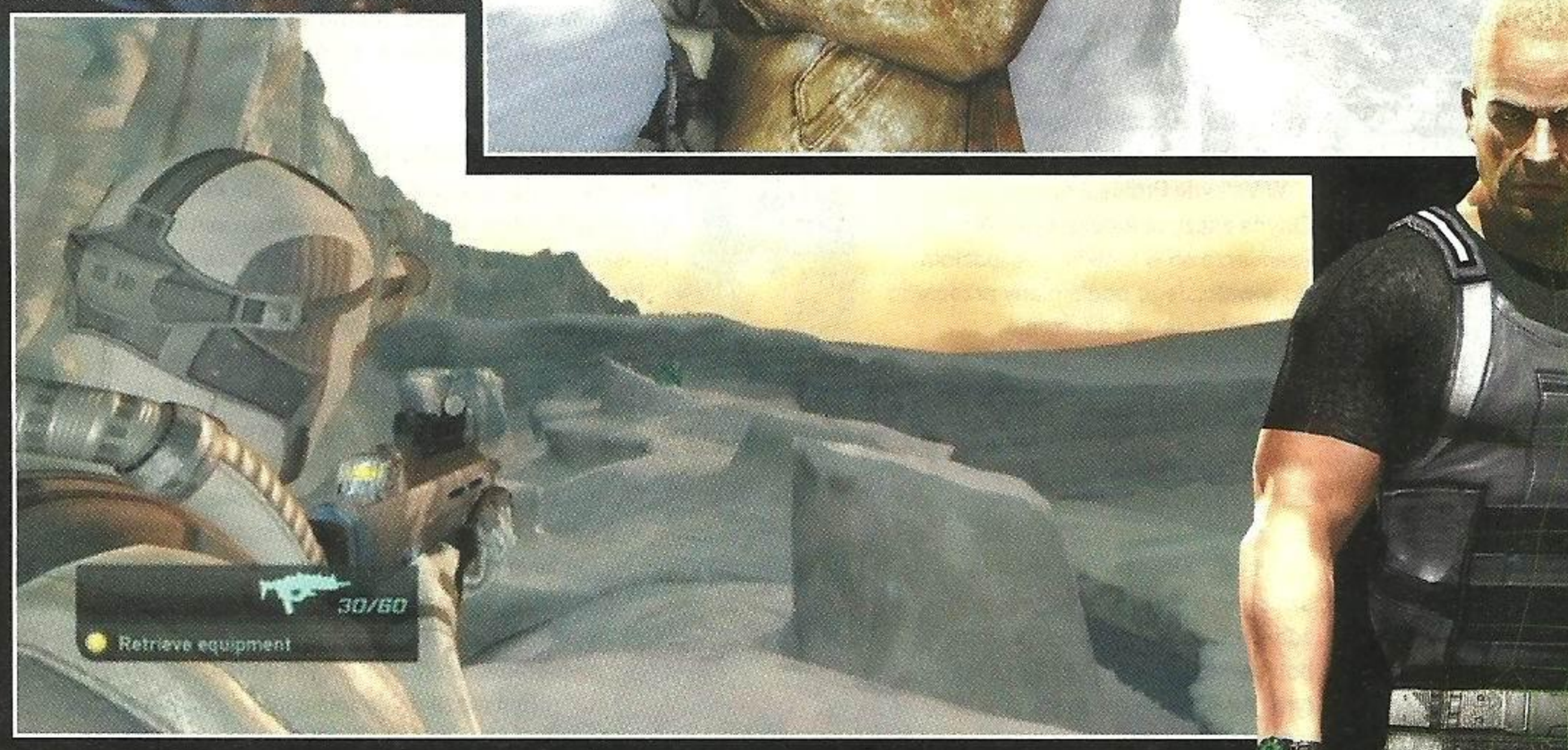
Wysoki poziom trudności moralnej przenosi się na trudność manualną – gdy pierwszy raz przybyłem do siedziby JBA, a gra poinformowała mnie, że teraz jest misja na czas i że mogę nie zdążyć wypełnić wszystkich celów zadania, lekko się spociłem. Wprawdzie po jej wykonaniu na liczniku zostały mi jeszcze cztery minuty (z dwudziestu pięciu, które dostałem), ale bez licznych sejwów nie dałbym rady

W sieci

Sam Fisher był dobrze usieciowiony już w poprzedniej części, ale dopiero tutaj mamy prawdziwy festiwal trybów multi, od których nie można się oderwać. Jak zwykle za design multi odpowiadał kto inny niż za single, więc gra wygląda minimalnie inaczej (co nie oznacza, że jest słaba). Ciekawostką są rangi zdobywane za kolejne zwycięstwa w multi. Tym razem jednak nie ma najemników i agentów (widać paru graczy dostało zawału serca), wszyscy grają agentami. I fajnie, bo szanse są wreszcie wyrównane i nie trzeba się bać, że ktoś zaraz capnie nas z ciemnego kąta i zacznie nam szeptać sprośne i ohydne teksty w ucho przez headset.







zrobić tego wyniku.

Plusem akcji w JBA jest to, że wszystkie zadania dają bardzo dużego boosta do reputacji zarówno u terrorystów, jak i u NSA. Duża zaliczka przydaje się podczas właściwego zadania, bo wtedy gdy nas tylko ktoś zauważa albo włącza się alarm, tracimy reputację u tych, którzy kazali nam pozostawać w cieniu. Im mniejszy margines błędu mamy, tym trudniej się gra – jeśli pasek reputacji oscyluje wokół zera, trzeba się naprawdę starać, żeby nie skończyć gry z komunikatem, iż staliśmy się prawdziwym terrorystą/jesteśmy tajnym agentem i nas przejrzeli na wylot.

→I MOCNE UDERZENIE

W Double Agencie jest jeszcze jedna rzecz, której nie było w poprzednich Splinterach – a jest nią umiejętne budowanie napięcia poprzez zabiegi reżyserskie. Gdy pierwszy raz byłem na prezentacji tej części Splintera, miałem okazję poznać dyrektora artystycznego projektu, sympatycznego wariata, który wprawdzie nie zna się na grach, ale za to umie robić odjechane kreskówki, co pokazał w Trio z Belleville. Otóż pan ten powymyślał sobie rozmaite sceny, które znalazły się w Double Agencie (tak, tę z lugerem przede wszystkim), a potem piłował zespoły wykonawcze tak długo, aż mu te sceny wstawili do gry.

Jedną z nich jest nieprawdopodobny skok na spadochronie – Sam może trikować w powietrzu, spowalniając w ten sposób prędkość spadania. Gdy licznik wysokości osiąga odpowiednio niską wartość, trzeba zwolnić i otworzyć spadochron – jeśli lecimy za szybko, Fisher zaplątuje się w olinowanie i trzeba walczyć o życie. Kamera pokazuje wtedy klatkę piersiową Sama, pad wyrywa nam się z rąk, a my lewą gałką próbujemy sięgnąć do rączki spadochronu zapasowego – mocna i do tego kapitalna scena. Aż się zaplątałem jeszcze ze dwa razy potem, żeby znowu poszamotać się ze spadochronem zapasowym.

Jak w każdym kolejnym Splinterze, w DA pojawiło się parę nowych minigier włączających się przy hakowaniu sprzętu albo włamywaniu się do sejfów. Hakowanie przypomina to z Chaos Theory, ale jest trochę trudniejsze – tym razem nie trzeba trafić w zapalające się liczby, a w wielkim chaosie przeskakujących znaczków znaleźć te grupki cyfr, które się nie zmieniają. Jeśli ktoś ma kłopoty ze spostrzegawczością, będzie tę minigrę przeklinał, ale mi się bardzo podobała, bo tamta z Chaos Theory była stanowczo zbyt łatwa. Otwieranie sejfu (często na czas) to z kolei mega zastrzyk adrenaliny. Lewą gałką pada kręcimy niczym pokrętłem na sejfie, na podręcznym komputerku Sama obserwując obracające się tarcze – najpierw kręci się pierwsza, po jakimś czasie w ślad za nią rusza druga, wreszcie trzecia. Gdy ta ostatnia się ustawia, zaczynamy kręcić gałką w przeciwną stronę tak, żeby ustawić drugą tarczę. Jedno drgnięcie palca za dużo i druga tarcza „łapie" trzecią, ta przesuwa się i po zabawie – trzeba zaczynać od nowa – super to jest wymyślone, naprawdę złudzenie gmerania przy sejfie jest niesamowite.

ZBIERAŁEM SZCZĘKĘ Z PODŁOGI, GDY PŁYWAJĄC POD LODEM WIDZIAŁEM MAJACZĄCE SYLWETKI SPACERUJĄCH PO NIM GOŚCI

→I MOCNE UDERZENIE

Oprawa jest iście królewska, ale Xbox 360 już trochę mnie do tego przyzwyczaił. Nie zmienia to jednak faktu, że zbierałem szczękę z podłogi, gdy pływając pod lodem widziałem majaczące sylwetki spacerujących po nim gości. Albo gdy Sam przebijał się pięściami przez cieńsze miejsce i wciągał strażnika do wody. Mistrzostwo świata, chociaż jakby się przyjrzeć dokładniej, to widać błędy – gdy Fisher kogoś łapie pod gardło i zaczyna go przesłuchiwać, niemal zawsze widać przenikające przez siebie tekstury. Ciała również mogłyby zachowywać się lepiej przy wybuchach, chociaż podczas trafień z karabinka składają się bez zarzutu. Fisher jak zwykle rusza się zwinnie jak sama śmierć, ale tym razem wreszcie możemy go oglądać bez gumowego wdzianka i niekoniecznie przez przybrudzony obraz z noktowizora, bo część misji toczy się w świetle dnia. Co więcej, gadżety naoczne zostały osłabione – od przekoloryzowanego noktowizora głowa zaczyna boleć po paru minutach, z kolei termowizja nie działa już jak klasyczny wallhack i ma haniebny zasięg. Ale to dobrze, bo dzięki temu podziwiamy niesamowicie szczegółowo przygotowane poziomy bez brudnozielonego filtra. Naprawdę, wygląda to miejscami zupełnie jak wysokobudżetowy film.

Jestem fanem Splintera i bardzo się bałem kierunku, w którym pójdzie ta seria w Double Agencie. Dostałem solidną, cholernie dobrą grę, pompującą adrenalinę w żyły przy każdej okazji, na dodatek taką, przy której jakiś gość od filmów tak podłubał, że nie można przejść obok niej obojętnie. Mistrzostwo. **Cubituss** ■■

OCENA 9.2/10

NAJLEPSZY SPLINTER CELL. TEŻ MYŚLAŁEM, ŻE TO NIEMOŻLIWE

VALKYRIE PROFILE 2 SILMERIA

WRACAJĄ CZASY, KIEDY SQUARE ROBIŁO GRY OBOWIĄZKOWE!

PlayStation 2

- Wydawca: Square Enix
- Producent: Tri-Ace
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA ■■■■■■■■■■
DŹWIĘK ■■■■■■■■■□
MIÓD ■■■■■■■■■■

DOBRE: Grafika, która oczy wypala. Walki, które pada niszczą. Przygoda na czterdzieści godzin!
ZŁE: Przeciwnicy szybko twardnieją. Dla jednych wada, dla innych zaleta.
BRZYDKIE: Nie stwierdziłem, nie zauważyłem i nie chcę o nich słyszeć!

GULASH: Nie da się ukryć, że pod koniec cyklu życiowego PlayStation 2 niektóre ekipy wyciskają z konsoli siódme poty. Silmeria wygląda fenonenalnie, co do tego nie ma wątpliwości. Gra jest dość odmienna od tego, do czego przyzwyczaiły nas hurtowe ilości japońskich erpegów, choćby przez zastosowanie dwóch wymiarów do poruszania się po miastach, ale zdecydowanie warto w nią zagrać jeszcze przed Final Fantasy XII.

Po pierwsze, nie dajcie się zmylić tej dwójce w tytule gry – na temat pierwszego Valkyrie Profile słyszeliście już sporo dobrego, ale „dwójka" będzie czymś w rodzaju prequela, a więc wstępu do starej jak PlayStation historii o Lenneth. Akcja nowej Valkirii osadzona jest (podobnie jak jedynka) w klimatach nordyckich baśni, a nie od dziś wiemy, że japońskie wizje europejskich legend są fajne, specyficzne i totalnie nieprawdziwe.

W Valkyrie Profile 2 humor Odyna zaczyna mocno szwankować i zamierza on w krótkim dać ludziom do wiwatu. Jego podłe plany przeciwko Ziemi jako pierwsza poznaje Walkiria Silmeria. Ona wie, że Odyn uderzy i patyczkował się raczej nie będzie. Wie również, w którym miejscu i jak mocno. A ponieważ sama nie da mu rady, pozostaje jej zebrać drużynę wojowników na tyle silnych, aby stawili czoła szalonemu bogu. Ciężko w trzech zdaniach opisać, kim jest główna bohaterka gry. Ale spróbujmy. Po tym, jak Silmeria postawiła się niezadowolonemu Odynowi, wbiła się w ciało księżniczki o imieniu Alicia. Ala to spokojna kobieta, która nikomu złego słowa nie powie, ale kiedy wstępuje w nią Silmeria, wówczas babka twardnieje, pyskuje i rzuca ciętymi uwagami. Tak jest, w ciele jednej księżniczki zamknięte są tak naprawdę dwie postacie, przy czym Silmeria to awanturnik i przywódca, a Alicia – spokojna i opanowana dyplomatka. Najbardziej jednak zdziwiło mnie, że taki kobiecy zestaw „2 w 1" to w świecie gry standard i żadna z napotkanych postaci nie dziwiła się, że w ciele kruchej księżniczki siedzi opiekuńcza Alicia i „męska" Silmeria. No, ale starczy już o nich.

→I BRAK MIEJSCA DLA LENNETH

Możecie kompletnie nie interesować się klimatami nordyckich mitów, możecie szerokim łukiem omijać japońskie gry RPG, ale przed graficzną oprawą **Valkyrie Profile 2: Silmeria** padniecie na kolana. Dosłownie! Tak szczegółowych i wyrazistych tekstur, tak kolorowej i starannej oprawy, takich animacji i przepychu drobnych detali nie miała dotąd żadna gra PlayStation 2. W tym miejscu nawet God of War i Resident Evil 4 muszą ustąpić nieco pola, bo Silmeria to absolutnie pierwszoligowy przeciwnik! Dosłownie na każdym kroku moja gęba otwierała się z podziwu coraz szerzej, a kiedy odwiedzałem kolejne miasta i patrzyłem na miliony animowanych elementów, ekstazie nie było końca!

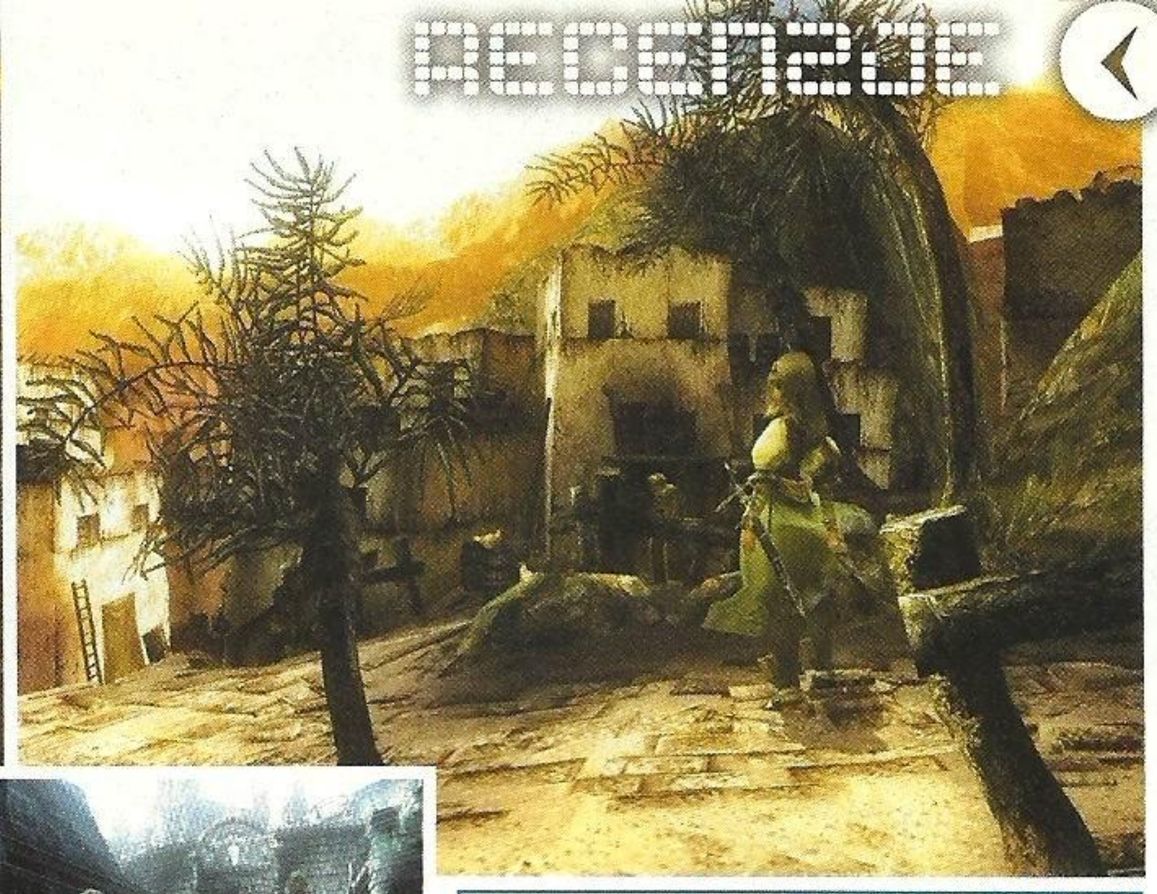
Być może układ miast jest do siebie zbliżony, być może podczas walk animacja czasem przytnie , ale nic, po prostu nic nie jest w stanie przygotować Was na jakość Valkyrie Profile 2! Będziecie snuć się po miastach całymi godzinami, aby tylko nacieszyć oczy ich widokiem i w niczym nie przeszkodzi Wam fakt, że gra (oprócz walk) pozwala poruszać się wyłącznie w dwóch kierunkach – lewo i prawo.

W Valkyrie Profile 2 nie ma ani otwartego świata, ani wielogodzinnego snucia się po pustych terenach. Nie ma też upływającego czasu, z którym walczyli bohaterowie pierwszej części, ani luźnych subquestów odciągających Was od akcji. Docelowe miasteczka i podziemia wskazujecie na mapie ogromnym kursorem – przez cały czas możecie też wracać do nich dowolną ilość razy. Powiem więcej – musicie wracać do odwiedzonych wcześniej lokacji i walczyć z chmarami zalegających tam potworów, bo tylko twarde nabijanie postaciom doświadczenia jest metodą na obejście wysokiego poziomu trudności Valkirii.

Na szczęście walki (a raczej sposób ich rozgrywania) to jeden z najmocniejszych punktów VP2 i w którymś momencie złapiecie się na tym, że specjalnie szukacie zwady. Zapomnijcie o smętnym czekaniu na ruch przeciwnika – tutaj wszystkie ciosy, akcje i rzucanie czarów wykonuje się w dowolnie wybranym momencie. Trzeba liczyć się jedynie z faktem, że kiedy Wasze postacie wykonują ruch, to rusza się wówczas także przeciwnik – natomiast kiedy zatrzymujecie się w miejscu, na ręczny wrzucają także demony. Jednego możecie być pewni – walk w tej grze nie brakuje, a najlepsze jest to, że sami decydujecie kiedy i z kim skrzyżujecie miecze. Potwory gęsto snują się podziemnymi kanałami i tylko od Was zależy, czy ominiecie je szerokim łukiem, czy rzucicie w nie rękawicą. Osobiście zalecam ubijać wszystko, co znajdzie się w zasięgu miecza – ani się ockniecie, jak stanie przed Wami spasiony boss, odporny na wszystkie dotychczasowe zagrania. I co wówczas? Dawno już nie widziałem gry, która wymagałaby tak potwornie napakowanych bohaterów – całe szczęście, że kiedy dochodzi do walki, to ciężko się od niej oderwać.

Magiczne kamienie zawsze w modzie

Jeśli po siedmiu godzinach gra nadal nie wyda Wam się skomplikowana, być może zechcecie zagłębić się w niej jeszcze bardziej i przyjrzeć się bliżej Sealstone'om – kamieniom proponującym bohaterom specjalne zdolności. W zależności od tego, czy kamień wsadzicie sobie do kieszeni, czy zamocujecie go na specjalnym ołtarzu, inne będą tego skutki. Jedne czynią Was silniejszymi, inne powodują, że odporność na magię maleje, a jeszcze inne redukują szybkość. Kiedy trzymacie Sealstone w kieszeni, jego działaniu podlega tylko drużyna, natomiast kiedy kamień osadzicie na specjalnym ołtarzu, wówczas w jego rażeniu znajdują się wszyscy – zarówno oponenci, jak i bohaterowie. Trzeba nauczyć się to wykorzystywać – tylko w ten sposób zredukujecie na przykład bicepsy zbyt napakowanego bossa.



■ Ograniczając świat do 2D grafikom udało się uzyskać ostre jak żyleta tekstury – rzecz na PS2 nie do przecenienia.

Korzenie 2D

Bieganie po podziemiach i miastach ma w sobie sporo z dwuwymiarowego platformera. Można zamrażać pałętające się po miejscówce zjawy i dzięki temu unikać walk, można też zamrożone kreatury przesuwać po planszy i korzystać z nich, aby dostać się w trudno dostępne miejsca. Podziemia są nieco pokręcone, ale wspaniała (powtórzę to – WSPANIAŁA!) mapa 3D dokładnie wskaże Wam odwiedzone i nie odwiedzone dotąd miejsca. Pamiętam, jak kilka lat temu nintendophile zachwalali trójwymiarową mapę w Metroidzie. Ta w Valkyrie Profile 2 jest podobna i równie funkcjonalna!

→I EINHERJAR SWÓJ DEMON!

Mimo iż w trakcie całej przygody Silmeria zgromadzi mnóstwo sojuszników (zmarłych łuczników, magów i rycerzy, którzy powracają do życia jako Einherjary), do walki wystawić można zaledwie czwórkę z nich, a każdy przycisk joypada odpowiada za atak przypisanej mu postaci. Wciśnijcie wszystkie na raz, a ujrzycie jak gromada atakujących bohaterów miażdży w tym samym momencie pojedynczego przeciwnika. Co lepsze – w trakcie bitwy naprawdę czuć potęgę ciosów i zamachów! Demony są rozcinane, wyrzucane w powietrze, ciskane o ziemię, bezlitośnie punktowane i roztrzaskiwane na kawałki, a wszystko to w czasie rzeczywistym. Fenomenalnie wygląda akcja, kiedy Silmeria do spółki z Dylanem okładają przeciwnika mieczami, a po długim kombosie wybijają go w powietrze tylko i wyłącznie po to, aby mag Lezard dokończył dzieła wiązką piorunów. Licznik naliczonych uderzeń szaleje wówczas jak opętany, a wizualnej fieście nie ma końca! Efekty towarzyszące czarom nie są może wizualnie miażdżące (do poziomu Final Fantasy XII zabrakło ze dwie długości), ale całość śmiga w sześćdziesięciu klatkach animacji na sekundę i bardziej przypomina japoński slasher, niż RPG! Przed walką można dodatkowo rozsypać drużynę na jeszcze mniejsze gromadki i postarać się osaczyć przeciwnika z kilku niezależnych stron. Musicie, po prostu MUSICIE zobaczyć, jak wówczas wygląda katowanie biednego „enemiego".

Ale nie dajcie się zmylić. **Valkyrie Proflie 2: Silmeria** to gra trudna, a pomyłki na polu walki szybko kończą się śmiercią. Może nie na początku – pierwsze podziemia łyknąłem od ręki i to właśnie wtedy zaraziłem się magią tej gry. Jednak grając w Silmerię przygotujcie się na to, że bez pompowania leveli niespecjalnie da się cokolwiek osiągnąć. Przeciwnicy twardnieją z minuty na minutę i jeśli chcecie dotrzymywać im kroku, musicie spędzać po kilka godzin na żmudnej pakerce. Zaryzykuję tezę, że od czasów Final Fantasy Tactics nie było gry, która domagałaby się tak doświadczonych w bitwie postaci! Tak czy inaczej, Slimeria jest znacznie trudniejsza niż bajki, którymi karmią nas na co dzień przeciętni developerzy. Zobaczymy czy trend się utrzyma.

NIE DAJCIE SIĘ ZMYLIĆ. VALKYRIE PROFLIE 2: SILMERIA TO GRA TRUDNA, A POMYŁKI NA POLU WALKI SZYBKO KOŃCZĄ SIĘ ŚMIERCIĄ

Najlepsze jednak jest to, że przez czterdzieści pięć godzin zabawy VP2 co rusz proponuje coś nowego. W jednym momencie uczycie się czarów, za chwilę dowiadujecie się o umiejętności teleportowania, potem wchłaniacie wiedzę o magicznych kamieniach, o specjalnym systemie umiejętności, o wykorzystywaniu zamrożonych przeciwników jako półek, aby dostać się do niedostępnych bonusów, a na końcu – o programie lojalnościowym dla stałych klientów sklepów! Już samo dobieranie bohaterom zbroi pod kątem określonych zdolności jest żmudne w nauce, a co dopiero pozostałe patenty?

Uczciwie polecam **Valkyrie Profile 2: Silmeria** – nawet jeśli nie interesują Was japońskie przygodówki, musicie zobaczyć ją chociaż w akcji. Robi piorunujące wrażenie! VP2 jest trudne, fakt, ale... stęskniłem się już nieco za prawdziwym wyzwaniem w grach video.

Matt ■■

OCENA 9.0/10
NARESZCIE SQUARE! NARESZCIE!

Jest pięć rzeczy...

... za które nie sposób nowej Valkirii przynajmniej nie polubić. Mniejsza nawet z klimatami nordyckich legend i mitów, ciekawym scenariuszem, czy długością zabawy. Silmeria kryje w sobie kilka fajnych pomysłów, na które nawet nie wiedziałem, że czekam. Absolutnie pierwszoligową sprawą jest oprawa video, ale kiedy człowiek nieco ochłonie, na wierzch wychodzi jeszcze kilka ciekawych pomysłów.

TRUDNA

■ Nareszcie trudna gra RPG. Poświęć Valkirii pięć godzin, a nigdy tego nie dostrzeżesz, ale dalej bolesna prawda wychodzi na jaw. Nagle okazuje się, że ciosy, które zabierały dotąd po 400 punktów HP, temu śmiesznemu pełzaczowi z pustyni nie zabierają więcej, niż 25. Trzeba dużo pakować!

NAGRODY

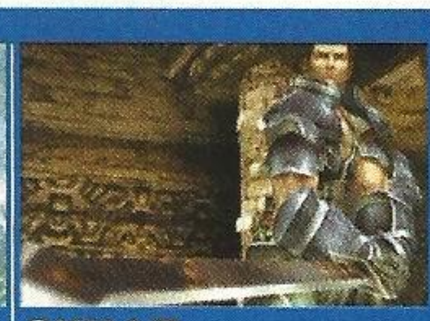
■ Valkyrie Profile 2 to pierwsza gra, w której sprzedawcy nagradzają postacie za dokonywanie zakupów w ich sklepach! Mało tego – niektórzy z nich gotowi są przygotować grającemu specjalne bronie, zbroje, medaliony.. Niezbędna sprawa, jeśli marzycie o w miarę wyrównanej walce.

WALKI

■ Dwie rzeczy można o nich powiedzieć na pewno. Po pierwsze, że są widowiskowe i dynamiczne, jak mało co! Po drugie, że zbyt wiele doświadczenia się na nich nie zarobi i potrzeba wielu kwadransów, aby dopakować bohaterów do zadowalającego poziomu.

DWA DE!

■ Miksowanie stylów 2D i 3D wychodzi ekipie Tri Ace FENOMENALNIE! Podejrzewam, że gdyby Valkyrie Profile 2 w całości toczyło się pełnym trójwymiarze, oprawa nie stałaby na tak wyżyłowanym poziomie. Dwa wymiary załatwiają też sprawę wielogodzinnego błądzenia i nudy.



SKILLZ

■ Pakowanie postaci jest fajne, ale rzadko nauczy ich nowych umiejętności, czy dodatkowych czarów. Przy zdobywaniu nowych mocy równie ważne okażą się elementy zbroi, które na siebie założycie oraz specjalne kamienie, zwane tutaj jako Sealstones. Można się w tym zbyt łatwo pogubić...

NEED FOR SPEED CARBON

GŁÓD PRĘDKOŚCI: WĘGIEL. CO TO MA BYĆ, WYŚCIGI PAROWOZÓW?

PS2 | Xbox | GCN

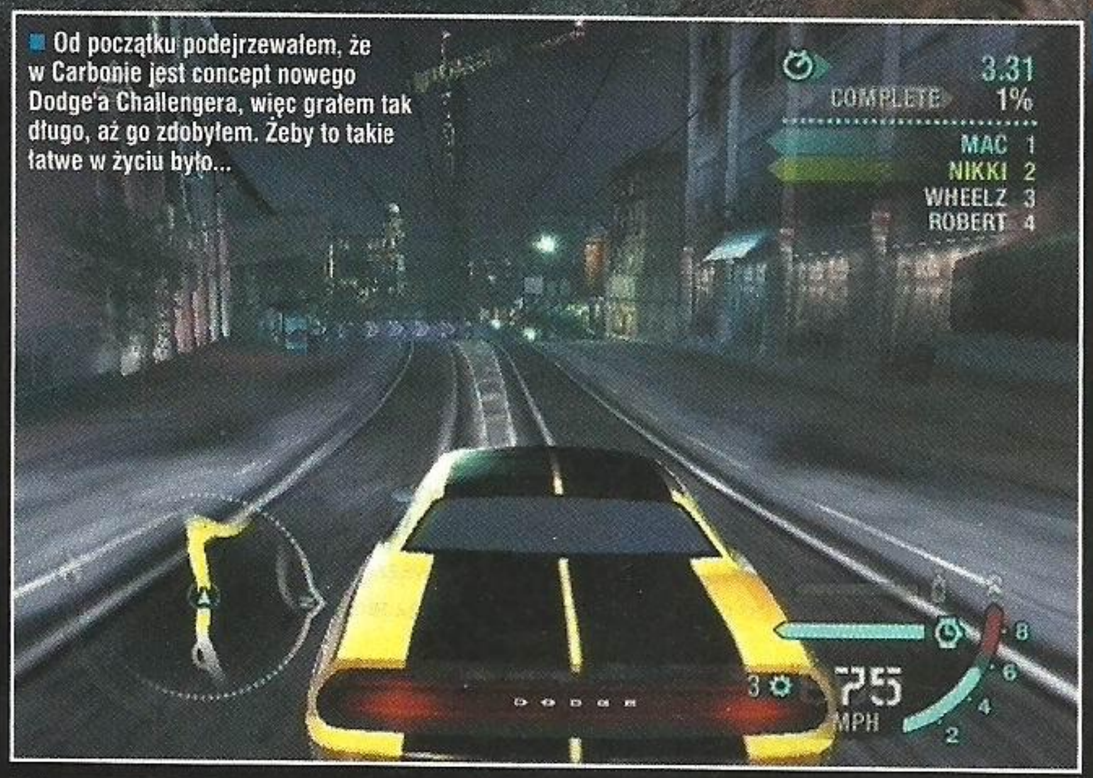
- Wydawca: EA
- Producent: EA
- Liczba graczy: 1-2 (4)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Dobry miks Undergrounda i Most Wanted, fajne fury i speed. Autosculpt!
ZŁE: Systemowo niewiele, ale nie bardzo podoba mi się podział fur na klasy.
BRZYDKIE: No zestarzał się ten silnik, zestarzał. Przydałby się nowy.

BLIZZARD BEAST: Nowy Need For Speed nie zawiedzie z całą pewnością fanów ostatnich odsłon serii. Gra jest dynamiczna i ciekawa, walka o terytoria wciąga, podobnie jak tuningowanie fur i bawienie się fachowym autosculptem. Nowe tryby zabawy z odświeżonym driftem oraz kanionem to także super sprawa – radość z zostawienia na dnie kanionu wraku samochodu przeciwnika jest niebagatelna. A po bolesnych pod tym względem przejściach z Most Wanted, nieco spokojniejszą niż ostatnio policję przywitałem z otwartymi ramionami.

Na szczęście nie – chłopaki z EA nie wiedzieli po prostu, jaki tytuł wymyślić dla kolejnej części NFSa, która miksuje już po maksie Undergrounda z Most Wanted. Jednak w przeciwieństwie do tego drugiego pozwala wyłącznie na ściganie się w ciemnościach nocy. Nie wiem tylko, dlaczego nie mógł być to Underground 3 – aż tak wiele to się ta gra znowu od poprzedniczek nie różni, żeby specjalnie nowy tytuł wymyślać. A czym jest ten tytułowy Węgiel – kanionem, na stoku którego wiją się kręte i niebezpieczne trasy, po których ścigają się na śmierć i życie najwięksi bossowie samochodowego półświatka Palmont City. Ale Carbon, to też carbon fiber – włókno węglowe, ulubiony materiał tunerów, oprócz oczywiście tak zwanego siatexa. Tak się oto EA zabawiło z nami w skojarzenia, a jednocześnie dało nam grę podobną do poprzednich, ale pod innym tytułem, co może nas w pewnym stopniu omamić. Ale skoro już to zauważyliśmy, to omamić się nie damy i chłodnym okiem spojrzymy na jedną z ostatnich świetnych gier wyścigowych na PlayStation 2. Zgadza się, NFS: Carbon jest grą naprawdę dobrą – ukoronowaniem doświadczeń z obu Undergroundów oraz Most Wanted.



Od początku podejrzewałem, że w Carbonie jest concept nowego Dodge'a Challengera, więc grałem tak długo, aż go zdobyłem. Żeby to takie łatwe w życiu było...

Milionerzy na start

Nieco racji ma Blizz pisząc przy okazji Import Tuners, że w Carbonie są za drogie fury. Ale, jeżeli dobrze pamiętam, narzekał przy Most Waned, że brakuje mu supersamochodów w NFSach... Dla mnie zestaw jest okej – jest relatywnie tania w „realu" Supra i obłędnie drogi SLR.

→| POSZUKIWANY POD ZIEMIĄ
Na pierwszy rzut oka jedynym, co różni Carbon od Most Wanted, jest wieczna noc panująca w mieście. Wszystko zaczyna się oczywiście od filmiku z prawdziwymi, ale lekko zdigitalizowanymi aktorami – nasze bezimienne alter ego zajeżdża do miasta, które kiedyś musiało opuścić i od razu wplątuje się w wir wydarzeń, gdy spotyka starych znajomych, którzy podejrzewają go o podpieprzenie grubszej kasy i zakapowanie ziomali policji. Oczywiście pod tym wszystkim kryje się głębsza intryga, bo uliczne ściganie się jest tylko częścią działalności najważniejszego ziomka w mieście, a nasz bohater, czyli my, bo nigdy jego twarzy nie zobaczymy, ani nie usłyszymy nawet jednego wypowiedzianego słowa, ma też swoją misję – chce się oczyścić z zarzutów, bo kaski oczywiście nie zwinął, a swemu dzielnicowemu też się nie kłania.

No, ale zanim się tego dowiemy, dostaniemy zlecenie od miejscowego bossa – odbijanie „terytoriów" poszczególnych gangów. I to jest naprawdę fajnie zorganizowane. Oczywiście niemal tak samo, jak poprzednio – na mapie są gwiazdki oznaczające wyścigi, ale nowością jest to, że należą do jakiegoś konkurencyjnego gangu – wygramy, to

Policja niby się stara, niby gania, niby nie odpuszcza, ale też rzadko kiedy jest w stanie naprawdę uprzykrzyć nam życie.

Driftowanie było dla mnie dość przykrym obowiązkiem, ale może komuś przypadnie do gustu.

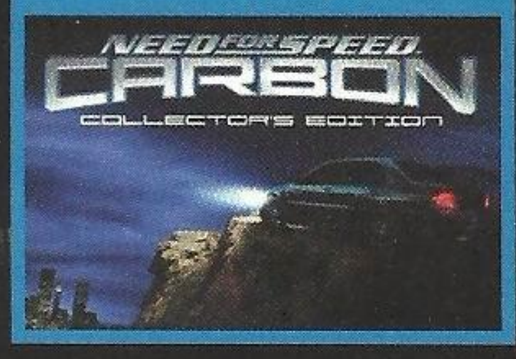
przejmujemy. Przegramy – próbujemy do skutku. Po wygraniu większości wyścigów na danym terenie, zostajemy jego władcami. I tu właśnie wkrada się fajny patent – otóż co jakiś czas inny gang będzie próbował nas wyzwać do obrony terytorium, atakując jeden z naszych wyścigów. Akcja z przejmowaniem terenu konkurencji, a potem jego obroną, nieźle uzasadnia konieczność ścigania się ciągle i wszędzie. Kolejną niewielką innowacją jest całkowicie otwarte miasto – od razu można zwiedzić wszystkie cztery całkiem spore dzielnice. Tyle, że nic się w nich nie dzieje, więc nie ma to większego sensu. W tym wypadku ważne jest po prostu to, że wjazdu nie zagradzają nam kolorowe, półprzezroczyste ściany.

Zestaw wyścigów i w ogóle tego, co możemy robić w Need for Speed: Carbon, jest dość standardowy. Znajdziecie tu pięć klas wyścigów: jazda na okrążenia, sprint od punktu A do B, jazda przez checkpointy na czas, speed trap, czyli walka o jak najwyższe prędkości na kolejnych „radarach" oraz Canyon. Do tego dochodzi jeszcze dość nudne driftowanie. Zajmijmy się jednak tajmniczym kanionem – jest to wyścig na specjalnych zasadach: dwa samochody, dwa przejazdy. W pierwszym jeden ucieka drugi goni, a potem zmiana. Punktowana jest jazda jak najbliżej przeciwnika (można spychać, ale jak się nie uda to stracimy sporo punktów!). Naszą zdobycz musimy następnie obronić, czyli sprawić, żeby przeciwnik nas nie dogonił, a najlepiej go w ogóle odsadzić. I nie byłoby w tym trybie nic specjalnie niezwykłego (coś nieco podobnego można przecież znaleźć w serii Tokyo Street), gdyby nie otoczka żywcem wyjęta z filmu, nomen omen, Szybcy i wściekli: Tokio Drift. Canyon nie odbywa się bowiem tak naprawdę w kanionie, tylko na jego stoku i prowadzi krętą i niebezpieczną drogą ostro w dół. Na dokładkę w niektórych miejscach barierki nie są zbyt solidne, więc bardzo łatwo można wypaść z trasy i runąć w przepaść. Co nie kończy na szczęście naszego życia, ani nie pozbawia nas żadnych punktów, dolarów, czy samochodów, ale zmusza do powtarzania wyścigu. Muszę powiedzieć, że jazda w dół z przeciwnikiem siedzącym na ogonie jest przeżyciem pobudzającym krew do szybszego krążenia – to czysta rywalizacja jeden na jeden. Bez dopalaczy, bez speedbreakera. Tylko samochód, trasa i przeciwnik. Niepokojąca muzyka dodatkowo zwiększa napięcie towarzyszące tej szalonej jeździe.

Oczywiście za wygrane wyścigi i drifty zdobywamy kaskę (a także odkrywamy nowe fury oraz części), za nią kupujemy nowe samochody i je tuningujemy (o tym później), ale wiąże się z tym jedna rzecz, która niezbyt mi się podoba – otóż na samym początku gry jesteśmy zmuszeni do wybrania jednego z trzech samochodów, z których każdy jest w innej klasie (Muscle, Tuners lub Exotic), co determinuje nasze późniejsze bonusy i furki, jakie będziemy odkrywać. Oprócz klas samochody są również podzielone na tak zwane tiery, czyli poziomy. Najsłabsze są fury z poziomu pierwszego, najmocniejsze z trzeciego. Oczywiście w pełni wypasiona furka najniższego poziomu nierzadko da sobie radę z niezbyt mocną „dwójką", ale już z trójką na pewno nie. Na początek najłatwiejsza jest klasa Tuners, czyli głównie „japończyki" – świetnie się prowadzą. „Muskularnymi" amerykańskimi fura-

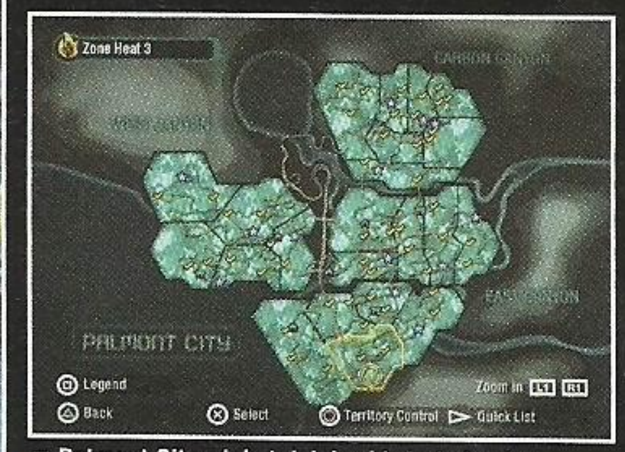
Collector's Edition

Tak, jak w przypadku Most Wanted i edycji Black, EA dostarczy nam „lepszą" wersję Carbona, w której znajdą się przynajmniej dwie nowe fury – Dodge Challenger z 71. (Muscle) oraz Pagani Zonda (Exotic). Pewnie będzie też trzecia w klasie Tuners. Oprócz tego 10 unikalnie stuningowanych bryczek, 6 wyścigów, film „making of" oraz bonus dla leniwych – odblokowanie wszystkich części do tuningu.



NIBYRENDERY, ELEKTRONIKÓW

Żywi aktorzy na czas zapewne dłuższy zadomowili się w Need for Speed – byli w Most Wanted i się sprawdzili, w Carbonie też wypadli całkiem przekonywująco. Niegłupio to sobie EA wymyśliło – wiadomo, że żywi aktorzy będą zawsze wyglądali naturalniej niż stworzone komputerowo, renderowane modele. Na dokładkę ta druga opcja jest kosztowa i bardzo czasochłonna. Poszli więc na ciekawy kompromis – aktorzy są wprawdzie żywi, ale podretuszowani i lekko podrenderowani, przez co nabrali sztucznego, wirtualnego wyglądu, a przy okazji w akcji wypadli o wiele „żywiej" niż najlepszy i najdroższy render Square. Oczywiście otoczenie również jest renderowane, więc całość trzyma się kupy, że tak kolokwialnie podsumuję.



■ Palmont City zdobyte! Jak widać nie trzeba wygrać wszystkich wyścigów, żeby zapoznać się z całą fabułą gry...

■ ... Niestety później nie bardzo jest co robić, bo kasa za powtarzanie wyścigów jest żałosna. Nie pozostaje nic innego, jak zagranie od początku i odkrywanie kolejnych fur.

■ Nitro i speedbreaker (czyli swoisty bullet time), jak zawsze przydają się podczas wyścigów oraz ucieczek przed policją, ale ten drugi jest dość niewygodnie umiejscowiony pod R3.

mi też da się na początku jeździć, ale potem, gdy gra robi się bardziej wymagająca, ich kiepska przyczepność przy jednocześnie olbrzymiej mocy daje się mocno we znaki. Z kolei najlepsze pod koniec gry Egzotyki (supersamochody w typie Aston Martinów i Lamborghini) na początku słabują i na dokładkę są drogie. Ja zacząłem od Muscle cara, potem jeździłem w klasie Tuners, ale finałowo musiałem wybulić kasę na potężnego McLarena-Mercedesa SLR, tym bardziej, że przeciwnik miał równie wywaloną w kosmos furę – Audi Le Mans Quattro, ze słynnym już silnikiem diesla, który w tegorocznym Le Mans dał ostro popalić dumnym benzyniakom. Tak czy inaczej zestaw furek jest mocną stroną Carbona, choć nie powala obszernością.

→| POLICJANCI I ZIOMALE

No tak, tego jeszcze w nocnych klimatach Undergrounda nie widzieliśmy – tam policja siedziała cicho, jak mysz pod miotłą, tu miota się po mieście. Na nieco mniejszą skalę niż w Most Wanted i bez aż takiego znowu zaangażowania w swoją pracę, ale ważne, że są i czasami potrafią się przyczepić, gdy bezwiednie przekroczymy prędkość dopuszczalną. Jakieś cztery razy. Tu zasady są identyczne, jak w Most Wanted – są przeszkody, które możemy zwalić gliniarzom na łeb (dużo więcej ich niż w MW), są kryjówki, w których nasza fura może nieco „przestygnąć", są blokady, szybkie radiolki pościgowe i kolczatki rozłożone na jezdni. Ale, jak już powiedziałem, w Carbon stróże prawa są leniwi – ani razu nie udało im się mnie zatrzymać, gdy w Most Wanted przynajmniej parę razy moje growe alter ego pojawiło się w programie „Uwaga! Pirat!". Tak więc nie ma już takiej zabawy, jaką miałem w zeszłym roku – w Carbon najdłuższy mój „berek" z policją trwał max pięć minut, w MW – pół godziny.

Nowością, o której sporo już napisano w N+ przy okazji zapowiedzi, miała być pomoc udzielana nam przez kumpli z zespołu podczas wyścigów. Nie powiem, brzmiało to z początku bardzo interesująco, więc ciekaw byłem jak to wyszło w grze, a nie na papierze zadrukowanym obietnicami developerów. Cóż – wyszło całkiem, całkiem. Przekonany do końca nie jestem, czy było to absolutnie niezbędne, ale jak jest, to można skorzystać. Nasi pomocnicy dzielą się na trzy grupy – Blockerów, Scoutów oraz Drafterów. Pierwsi, jak sama nazwa wskazuje mieszkają w blok... Sorki. Blocker blokuje przeciwników, a raczej bezceremonialnie spycha ich z trasy. Scout pokazuje nam drogę

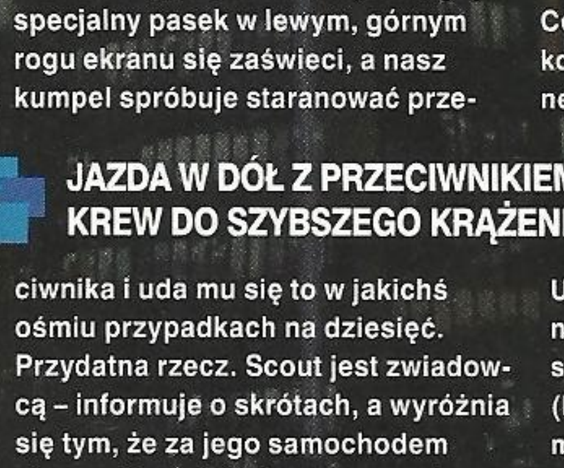
Autorzeźbienie na życzenie

Swego czasu EA sporo zainwestowało w umożliwienie wymiany pomysłów pomiędzy swymi internalnymi studiami i zaczyna zbierać tego owoce – jednym z nich jest Autosculpt, naprawdę świetny patent pozwalający w ogromnym stopniu modyfikować wygląd każdej części do tuningu w Carbonie. Jak to wygląda? Jak w kreatorach postaci w innych grach EA – tam suwaczkiem określaliśmy rozstaw oczu i wielkość nosa, tu wyznaczamy szerokość np. grilla w bodykicie lub wysokość wlotu powietrza na masce. Zobaczcie sami zresztą – oto maska przed potraktowaniem jej autosculptem i po ustawieniu każdego suwaczka na sto procent. Jak widać to działa. I to bez pudła.

■ Grafika w Carbonie nie zawodzi, ale w porównaniu do Undergroundów potwornie obcięto ruch na ulicach. Ani razu nie wpadłem na jadącą z przeciwka furę po wypadnięciu zza zakrętu. Cóż, najwyraźniej takich emocji miała nam dostarczyć policja. Ale, jak już wiecie, kiepsko jej to wyszło.

Piękni i młodzi

O samym pomyśle na filmiki w Most Wanted i Carbonie już pisałem, czas zająć się osobami tego „dramatu na kółkach z dopalaczem". Tym razem najpiękniejszą z najszybszych w mieście została kanadyjska aktor(ecz)ka Emmanuele Vaugier, znana z filmu „Piła II", a partnerują jej równie znani aktorzy, których można było wypatrzyć głównie w serialu „Battlestar Galactica". Reżyserem filmików jest David Footman, który pracował choćby przy pierwszych „X-Menach" oraz „Romeo musi umrzeć". „Foots" zrobił też oczywiście cut-scenki do Most Wanted. Aha, jeżeli chcecie być równie turbolansercy jak ziomale z Carbona, to koniecznie musicie nosić ciuchy 55DSL – projektanci z tej firmy stworzyli ekskluzywną kolekcję ubrań specjalnie na potrzeby gry... Super, nie?



i skróty, a Drafter pozwala osiągać duże prędkości. Osobiście najlepiej współpracowało mi się z blockerem (w końcu sam wychowałem się na blokowisku), bo by go dobrze wykorzystać, trzeba najpierw przeciwników wyprzedzić. Jest bowiem tak w Carbonie, że nasi pomocnicy jadą równie szybko, albo i szybciej, niż my, więc gdy prowadzimy stawkę, blocker idealne nadaje się do odpierania ataków rywali na naszą pozycję – wciskamy po prostu przycisk, gdy specjalny pasek w lewym, górnym rogu ekranu się zaświeci, a nasz kumpel spróbuje staranować przeciwnika i uda mu się to w jakichś ośmiu przypadkach na dziesięć. Przydatna rzecz. Scout jest zwiadowcą – informuje o skrótach, a wyróżnia się tym, że za jego samochodem ciągną się dwie kolorowe smugi. Które, przynajmniej na mnie, działały hipnotyzująco i zupełnie przestawałem zwracać uwagę na trasę i przeciwników. A na dokładkę wielokrotnie wjechałem w kufer mojego drużynowego Scouta. Z Drafterem sprawa jest jeszcze trudniejsza – teoretycznie ma on wyjechać przed nas i dzięki zmniejszeniu oporów powietrza, sprawić, że pojedziemy nieco szybciej. I gdyby w Carbonie więcej było autostrad, to może Drafter by się jakoś sprawdził, ale na krętych uliczkach korzystanie z jego pomocy kończy się najczęściej wypadnięciem na pierwszym lepszym zakręcie. Za to przydaje się chłopaczyna, podobnie jak Scout, do wygrywania wyścigów z fotoradarami. Skoro muszą jechać szybciej niż my, żeby pokazać nam drogę lub nas „pociągnąć", to na pewno będą mieli niezłe prędkości.

→I TUNING WIZUALNY PRZEDE WSZYSTKIM

Cóż, gra nie doczekała się go jakoś specjalnie. Jest może odrobineczkę dosłownie ładniejsza niż Underground 2. Czyli bardzo ładna jak na możliwości PlayStation 2. No i udał się też nieco zredukować chrupanie (kosztem ruchu na ulicach niestety, miasto jest wyludnione, czy raczej – „wysamochodzione"), ale nadal gdy dzieje się wiele, gra potrafi nieźle zwolnić. W każdy razie jest szybka, modele samochodów wyglądają dobrze, a niska rozdzielczość tekstur nie przeszkadza jakoś specjalnie. Nawet na 28 calowym telewizorze z odległości półtora metra. Nie liczyłem na to, że EA mnie graficznie Carbonem zaskoczy, więc nie mogłem się rozczarować. Za to zaskakująca jest odmiana muzyczna – tym razem na soundtracku nie ma hitów, nie promuje się też w ten sposób żaden hip-hopowy skład z drugiej ligi. Są za to jakieś kawałki, których przynależność gatunkową ciężko mi określić. Nie wpadają w ucho, ale pomagają w szybszej jeździe. Reszta jest standardem – silniki ryczą w każdej furze inaczej, policjanci nawijają przez radio, nasi pomocnicy ciągle coś komentują lub doradzają. Jest okej.

Wprawdzie Carbon to „tylko" miks Most Wanted i Undergrounda (dopieszczony i odpicowany), dodatkowo „wykastrowany" muzycznie oraz pozbawiony moich ulubionych SUVów, to jednak daje mnóstwo zabawy i wciąga. O dziwo, także fabułką. No i co tu dużo mówić – daje niezłego adrenalinowego kopa. Zabawy jest na jakieś dwadzieścia godzin w trybie Story, ale dodatkowo można godzinami bawić się Autosculptem lub pokonywać kolejne challenge. Albo jeszcze raz przejść grę, tym razem zaczynając w innej klasie samochodów, do czego zresztą zachęcają nas twórcy, gdy skończymy Carbona po raz pierwszy. Naprawdę warto się tą grą nacieszyć, zwłaszcza na PS2, gdzie, co ze smutkiem powtarzamy już od kilku numerów, wielu takiej klasy gier już nie spotkamy.

Marcellus ■■

PS: Wersję na Xboxa 360 zrecenzujemy osobno, za miesiąc.

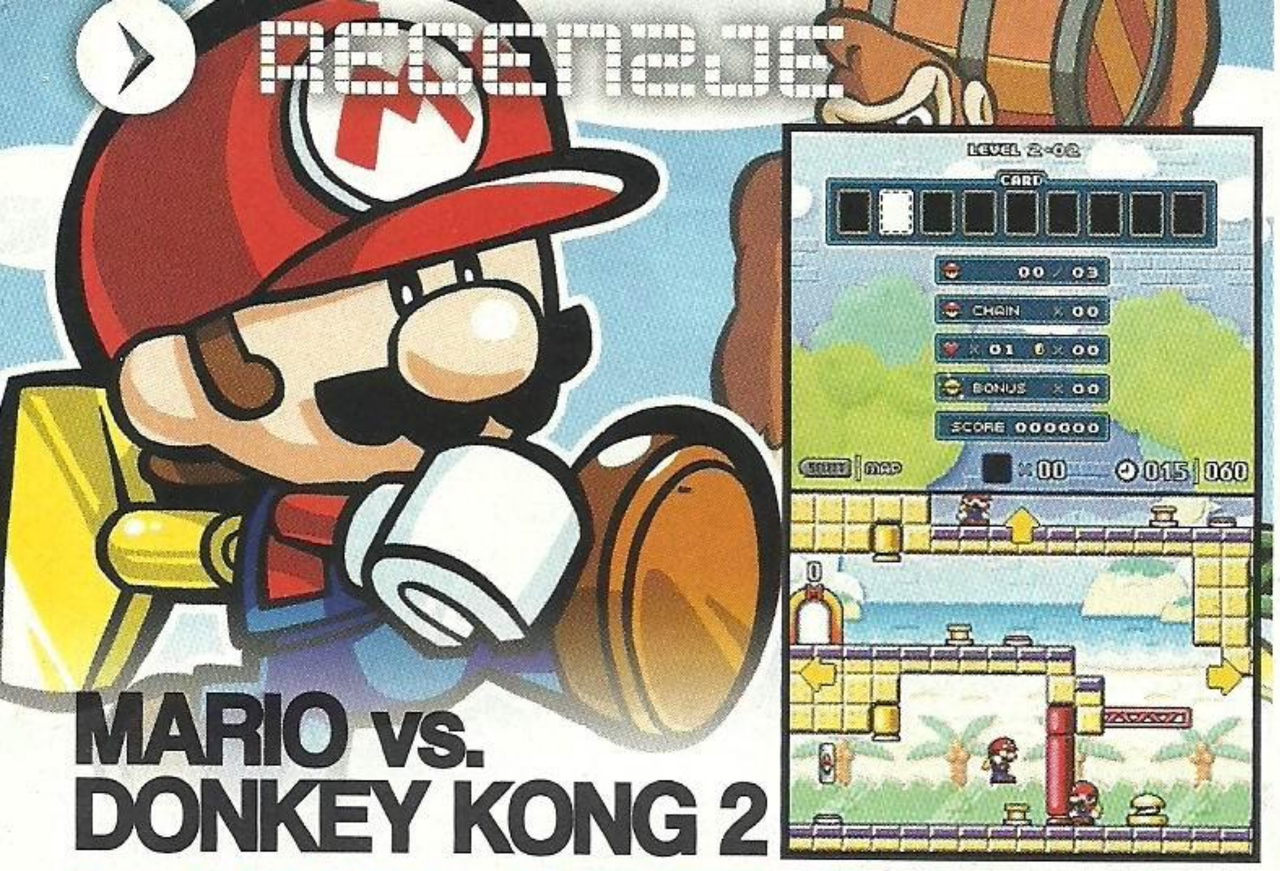
JAZDA W DÓŁ Z PRZECIWNIKIEM SIEDZĄCYM NA OGONIE JEST PRZEŻYCIEM POBUDZAJĄCYM KREW DO SZYBSZEGO KRĄŻENIA – TO CZYSTA RYWALIZACJA JEDEN NA JEDEN

OCENA 8.5/10

SILNIK DO REMONTU, RESZTA W PORZĄDKU

WHO IS WHO?

Gdy już wydawało się, że Underground i Most Wanted będą podążać własnymi ścieżkami – noc i brak policji w NFSU oraz dzień i szalejący stróże prawa w NFSMW, EA zdecydowało o połączeniu tych dwóch gier w Carbonie. Co śmieszniejsze, zrobiła go ekipa od Undergrounda (EA Black Box), zaś chłopaki od Most Wanted (EA Canada) wcześniej trzasnęli Underground 2, więc teraz zapewne siekną sobie Underground 3 lub Most Wanted 2... Aha, oba zespoły pracują w kanadyjskim Vancouver.



MARIO vs. DONKEY KONG 2 MARCH OF THE MINIS

DOBRE, CHOĆ NIE WYBITNE ZRĘCZNOŚCIOWE PUZZLE

NDS

- Wydawca: Nintendo
- Producent: NST
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA ■■■■■■■□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■□□□
MIÓD ■■■■■■■□□□

DOBRE: Design, projekty poziomów, masa renderowanych filmików.
ZŁE: Słabe wykorzystanie górnego ekranu, niezbyt precyzyjne sterowanie.
BRZYDKIE: Złośliwy Donkey Kong.

O tym, że z Marianem jak z Conanem już wiecie z poprzedniego enplusa. Nintendo eksploatuje ten symbol gier video na wszelkie możliwe sposoby, ale na ogół robi to ze smakiem i wyczuciem tematu. Tym razem na warsztat trafiła luźna kontynuacja dobrej gry z GBA, piszę luźna, bo w takich kategoriach ją rozpatrujmy. Zmieniło się przecież sterowanie, co stawia tę grę już w nowym świetle.

March of the Minis to nintendowska wariacja na temat lemingów. mini-Marianki, które rozrzucono po planszy, cechują się brakiem mózgu – lekkie tapnięcie stylusem w takiego pokraka uruchamia jego podstawową funkcję: marsz przed siebie. Przesunięcie stylusem przez Marianka w lewo, bądź w prawo, powoduje zmianę kierunku marszu. Wreszcie ruch pionowy, od dołu do góry przez takiego Marianka, zmusza go do podskoku. Zadaniem gracza jest umiejętne przeprowadzenie przynajmniej jednego wąsacza w czerwonej czapce do wyjścia, przez planszę najeżoną niebezpieczeństwami. Jeśli ktoś zadowala się jednym Marianem, to lamus z niego – za doprowadzenie wszystkich są bonusy w postaci punktów i gwiazd, a dodatkowo za ustawienie ich w takim szyku, by do wejścia wbili się jeden po drugim, ocean punktów.

Tym, co czyni grę intrygującą są kolejne plansze, mapy, poziomy, pomyślane tak, by gracz nie nudził się nawet przez chwilę. Skocznie i trampoliny wyrzucają naszych bezmógów do góry, specjalne różowe klocki można ścierać i błyskawicznie nanosić budując (bądź niszcząc) tym sposobem mosty i ściany, a znalezione na planszy młoty posłużą do wybębnienia sobie drogi przez liczne pokraki. Są w pełni kontrolowane przez gracza windy, zapadnie, dziury najeżone kolcami, czy ruchome chodniki. Są wreszcie pojedynki z bossami po ukończeniu każdego z dziesięciu światów. Zabawa jest niezła dla osób lubiących kombinowanie z mocnym, zręcznościowym aspektem.

Wadą gry jest nieczułe sterowanie, szczególnie, jeśli macie lekko zdezelowany sytlus (jak ja). Ruchy uruchamiające Mariany muszą być precyzyjne i zamaszyste, co w półleżących pozycjach sprawia nieco kłopotu. Dziwi także nieco wykorzystanie górnego ekranu, na którym powinna znajdować się mapa pokazująca cały poziom w oddaleniu – gdy Marianów jest kilku, bardzo szybko wkrada się chaos. Zabawny chaos, bo nie sposób nie uśmiechać się do NDSa grając w tę bajkę, ale jednak chaos.

Olbrzymim plusem jest obecność edytora poziomów, ale przede wszystkim możliwości ssania leveli przygotowanych przez Ninty i innych graczy przez WiFi, ze specjalnego serwera. Gra podobała mi się, ale wolę Dragon Questa. Z glutem.

Gulash ■■

OCENA 7.0/10
LOGICZNIE I ZRĘCZNOŚCIOWO ZE SZCZYPTĄ LEMINGÓW

■ Bitwy wielkich fortec są znakomitym urozmaiceniem tej i tak zabawnej już gry.

DRAGON QUEST HEROES ROCKET SLIME

BOINGBURG PŁONIE, ŁADUJCIE DZIAŁA SHLEIMANA!

NDS

- Wydawca: Square Enix
- Producent: TOSE
- Liczba graczy: 1 (4)

GRAFIKA ■■■■■■■□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■□□□
MIÓD ■■■■■■■■■□

DOBRE: Śliczna grafika i animacja, bezdyskusyjnie pozytywny i poprawiający humor wydźwięk całej gry.
ZŁE: Ptaszyka potwory porywajace słodkie bloby. Złe są do szpiku kości, shmoo!
BRZYDKIE: Nie ma tu nic, co by nie zagrało. Świetna gra.

MARCELLUS: Nie zawsze trzeba pakować trójwymiarową grafikę do gier – Rocket Slime ma swój prześmieszny i kolorowy styl, który w innym wypadku po prostu nie sprawdziłby się. Chyba. Gra jest przekomiczna i w udany sposób, choćby przez dialogi i przedmioty, nawiązuje do licznych gier Square. Gulash ma rację – ciężko na początku przekonać się, by w nią zagrać, ale gdy tak już się stanie, równie ciężko się oderwać. Gluty naprawdę zarządziły – wielkie brawa dla Square Enix.

Doskonale wiem, co myślicie patrząc na tę stronę i zaczynając czytać ten tekst. I jesteście w wielkim błędzie. Ja też w nim tkwiłem po uszy do momentu, gdy nie zagrałem. A wcześniej obejrzałem intro, w którym osadę Boingburg, zamieszkałą przez glutopodobne bloby, atakują przedziwne opancerzone ptaki ze swoją wielką, jeżdżącą fortecą. Wszystkie bloby zostają porwane; pozostaje jedynie dzielny, niebieski Rocket – nadzieja glutów na wolność i swobodę.

Posługujące się paskudnym slangiem ptaszyska pozamykały gluty w skrzyniach, które dziwnym trafem rozrzucone są po świecie gry. Rocket musi te skrzynie, w sile stu, odnaleźć, otworzyć, a następnie dostarczyć swoich ziomków do wioski.

Niebieski i wesoły Rocket ma zatem misję, od której zależą losy jego przyjaciół. Pełza po kolorowym, ślicznie wykonanym świecie gry i wykorzystuje budowę swojego ciała do rozwiązywania licznych zagadek. Po prostu rozciąga się i wystrzeliwuje w wybraną przez gracza stronę, na przykład otwierając skrzynie, czy waląc z cała siłą obłego ciała w przeciwnika. Rocket może także nosić przyjaciół i przedmioty, a całością sterujemy praktycznie za pomocą jednego przycisku. Nie myślcie tylko, że gra jest prostacka – wiele razy trzeba pomyśleć, ale bez przesady – poziom trudności nie jest zbyt wysoki. No i jest ten wielki wehikuł o nazwie Shleiman służący do walki, który obsługiwany jest przez uratowane przez Rocketa bloby. Mimo iż rozgrywane w czasie rzeczywistym, bitwy wehikułów mają strategiczny wydźwięk; im więcej glutów obsługuje wehikuł Rocketa, tym większe możliwości – jedni leczą, inni walą z dział, jeszcze inni planują dywersję. Choć na początku to Rocket zarządza całym czołgiem, w pocie czoła ładując armaty. Świetna sprawa.

Na uwagę zasługuje znakomite tłumaczenie z japońskiego na angielski, z licznymi żartami, slangiem i określeniami, których w japońskich erpegach raczej się nie spotyka. Widać, że tłumacz miał spore poczucie humoru i ogólnie dostosował się do absurdalnej stylistyki tej pozycji. Oczywiście trzeba znać angielski przynajmniej na średnim poziomie, by co jakiś czas wybuchnąć śmiechem wgapiajac się w dwa ekraniki.

Co ta gra ma wspólnego z Dragon Questem oprócz blobów i ton przedmiotów, doprawdy nie wiem. Żaden z tego erpeg, a raczej gra przygodowo-zręcznościowa, w dodatku kompletnie nie wykorzystująca touchscreena. Jest za to quest na kilkanaście godzin i masa zbieractwa. Na przykład pokonanych przeciwników przerabia się na posągi w mieście. Zdaje się, że to najlepsza gra na NDSa w jaką grałem w tym miesiącu. Musicie tylko odrzucić uprzedzenia i otworzyć umysł na świat glutów, blobów i ociekającego śluzu.

Gulash ■■

OCENA 8.0/10
SHLEIMAN RZĄDZI, PODOBNIE JAK ROZCIĄGAJĄCY SIĘ ROCKET

mArginesy — ZNALESIONE POD BIURKIEM

LEGO STAR WARS 2: THE ORIGINAL TRILOGY
■ Konsola: NDS ■ Wydawca: LucasArts ■ Ocena: 4.0

Ta bardzo dobrze oceniona przez nas w poprzednim miesiącu gra doczekała się konwersji na NDSa i ze smutkiem musimy stwierdzić, że wzięli się za nią amatorzy. Po prostu jest pełna błędów, niedoróbek, przeniknięć obiektów i znikających postaci, a kamera szaleje tak, że czasem po prostu nie widać, co się dzieje. Naprawdę trzeba sporo samozaparcia, by przebrnąć przez to, co oferuje gra. Jesli ktoś nie może wytrzymać i musi, niech się męczy, ale ostrzegaliśmy...[gsh] ■■

MEGA MAN ZX
■ Konsola: NDS ■ Wydawca: Capcom ■ Ocena: 7.0

W nowym Mega Manie nie ma tak naprawdę wiele nowego – to w dalszym ciągu scrollowana platformówka z bohaterem zasuwającym w bok i naparzającym ile wlezie. Tym razem kierujemy chłopaczkiem (!) który zmienia w locie skafandry, dzięki czemu ma dostęp do różnych umiejętności. Nie ulega natomiast wątpliwości, że gra jest śliczna, bardzo kolorowa, pięknie animowana i z pewnością spodoba się fanom tego typu zabawy. O ile kogoś kręci Mega Man. [gsh] ■■

TENCHU: DAREK SECRET
■ Konsola: NDS ■ Wydawca: Nintendo ■ Ocena: 3.0

Mroczny sekret przenośnej edycji Tenchu na konsolę Nintendo jest taki, że gra jest słaba. I bardzo, bardzo brzydka. Kamera zmieniła perspektywę i pokazuje całość z góry, czasem pod delikatnym kątem, ale przez to ze skradanki Tenchu stało się raczej chodzoną mordobitką, w której niczego nie widać, a już na pewno nie przeciwników wyskakujących znienacka. Przy tym Tenchu straciło swoje dwa niepodwarzalne atuty: linę z hakiem i stealth kille. Kiła. [gsh] ■■

No piękne, kto wpadł na „genialny" pomysł karmienia chocobosa sterydami i puszczania mu Mandaryny melorecytującej dzieła zebrane Ojca Dyrektora?

ENCHANTED ARMS

Xbox 360

- Wydawca: Ubisoft
- Producent: From Soft.
- Liczba graczy: 1(2)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Długość gry, prosty system walk, niezbyt wysoki poziom trudności, golemy.
ZŁE: Dialogi, nieciekawa historia, nic nowego w temacie jrpg, głosy postaci.
BRZYDKIE: Ciekawe, przy której generacji konsol w pełni czytane dialogi staną się standardem...

GULASH: Mielu dobrze napisał: nic nowego w kwestii prezentacji. Stereotyp goni stereotyp, porządna, ale nie jakaś powodująca opad szczeny grafika (a przypomnę, że to nextgen) no i bohaterowie niespecjalnie nadający się do tego, by ich polubić. Mi również się ta sztuka nie udała. Oczywiście całość mocno wspiera dość ciekawy system walki i kolekcjonowanie Golemów. Dla fanów jRPG i tylko dla nich.

JESTEŚ PEWIEN, ŻE CHCESZ GRAĆ W JRPG NA X360?

Ja z każdym dniem coraz bardziej skłaniam się do zachodnich produkcji, a jeśli już interesują mnie gry z Kraju Kwitnącej Wiśni, to przeważnie są to tytuły akcji lub perełki pokroju Okami. Znudziło mi się wszystko to, co towarzyszy jRPG, a co koniecznie musiało trafić do **Enchanted Arms**. Przede wszystkim postacie, z którymi kompletnie nie mam ochoty się identyfikować. Atsuma, główny bohater, to przygłupi koleżka o dobrym sercu i wielkiej mocy (naturalnie nie wie nic na jej temat) lubujący się w zabawie i walkach. Przez pewien czas, zanim fabuła zostanie naprowadzona na właściwe tory, chłopak przeżywa niezbyt ciekawe „przygody" wraz z dwójką przyjaciół – uwielbianym przez absolutnie każdą dziewczynę w mieście inteligentem oraz sepleniącym homoseksualistą ciągle podkreślającym, że ten pierwszy gość należy tylko do niego. Makoto, bo tak ma na imię, przedstawiony został w najgorszy możliwy, stereotypowy sposób, co pewnie miało być zabawne, ale raczej nie przysporzy grze fanów wśród osób walczących o równe traktowanie mniejszości seksualnych. Na szczęście po niezbyt ciekawym początku akcja nabiera tempa i, co ważniejsze, zmienia się skład drużyny.

→| WALCZ JAK MĘŻCZYZNA

Atsuma to wiecznie śpiący na wykładach student czegoś, co można nazwać „lekką magią", posiadający moc, dzięki której stawi czoła stworom zwanym Devil Golems, tysiąc lat wcześniej pokonanym w wojnie, a teraz przywróconym do życia.

Walki rozgrywane są w systemie turowym i toczą się na prostokątnej planszy podzielonej na dwadzieścia cztery pola, przy czym postacie poruszają się tylko po połowie z nich. Nie można przekroczyć linii oddzielającej drużynę od przeciwników, więc zabawa polega na umiejętnym przestawianiu jej członków tak, żeby w jak najlepszym stopniu wykorzystali swoje zdolności, zadali jak największe obrażenia, czy też schronili się przed ewentualnym atakiem przeciwnika. Każdy atak, magia i dowolnie wybrany przedmiot działają na określoną liczbę pól. Pojedynki jednak nie są trudne i nie wymagają specjalnie rozwiniętego zmysły taktycznego. Ważne, że nie sprowadzają się do korzystania w kółko z jednego ataku, zmuszając do nauki nowych ciosów. Na dokładkę przeciwnicy w swojej głupocie pochodzą na tyle blisko, by prawie zawsze znaleźć się w zasięgu rażenia.

Przy pojedynkach korzysta się z pomocy golemów, które najpierw należy pokonać w walce, a następnie przywraca się je do życia. Ich liczba podobno oscyluje w okolicach setki – to bardzo dużo, więc łatwo znajdzie się wśród nich cenne nabytki do drużyny. Niektóre zadają wielkie obrażenia, inne absorbują punkty życia przeciwników. Szkoda tylko, że nie mogą uczyć się nowych zdolności, choć z drugiej strony wtedy szukanie ich nie miałoby większego sensu...

Denerwować mogą tylko odrobinę zbyt częste losowe walki. Niby jest przycisk pozwalający na przejęcie sterów nad drużyną przez konsolę, ale w takim razie równie dobrze mogłaby się pojawiać informacja, że odbyła się jakaś potyczka, a akcja toczyłaby się dalej.

→| TAK TO WYGLĄDA

Enchanted Arms nie wprowadza niczego nowego do tematu japońskich erpegów. Korzysta z przywileju bycia pierwszą tego typu grą na Xboxa 360, oferując przyjazny system rozgrywki pozwalający na przykład na zapisywanie stanu gry w dowolnym momencie. Zabawę wydłuża szukanie nowych golemów, ale nawet i bez tego żeby ukończyć tę pozycję potrzeba około czterdziestu godzin. Pytanie tylko, czy interesują Cię takie przyjemności, jak konieczność przebiegnięcia bardzo długiego dystansu tylko po to, żeby się czegoś dowiedzieć, a następnie wrócić skąd się przyszło. Dobrze, że przynajmniej jasno jest powiedziane dokąd w danej chwili należy pójść i nie traci się czasu na szukanie sposobu na pchnięcie fabuły do przodu.

Krajobraz jak z landszaftu normalnie, ale nas bardziej intryguje niunia z rewolwerem powyżej. O ile to niunia, w jRPG niczego nie można być pewnym...

Szkoda tylko, że nie jest ona specjalnie interesująca i na dodatek nie chce się jej poznawać słysząc fatalnych lektorów i czytając mało śmieszne dialogi. A skoro już o tym mowa – przez większą część gry wypowiadane kwestie trzeba czytać, bo nie nagrano do nich głosów, co strasznie kontrastuje z dość ładną oprawą. Szczególnie gdy gra się na telewizorze LCD widać jak bardzo ostre są tekstury, a rozmaite powierzchnie „pokryte" zostały mappingiem. Nie ma jednak mowy o wypalaniu gałek ocznych. **Enchanted Arms** jest tytułem ładnym, z dobrze pracującą kamerą i efektowną grą świateł, ale miejscami kłuje w oczy pustka kolejnych miejscówek. Do muzyki za to nie można się przyczepić – kiedy trzeba leci spokojny ambient, w razie potrzeby dramatyzmu dodają zagrane przez orkiestrę kawałki.

Całość wypada bardziej niż dobrze, nieźle sprawdzając się w roli wprowadzenia do świata erpegów dla nowych w temacie. Ja jednak wolę poświęcić swój czas na inne pozycje, a jeśli już mam zasiąść do jRPG, to tylko takiego z najwyższej półki, na której **Enchanted Arms** niestety nie miał szans wylądować.

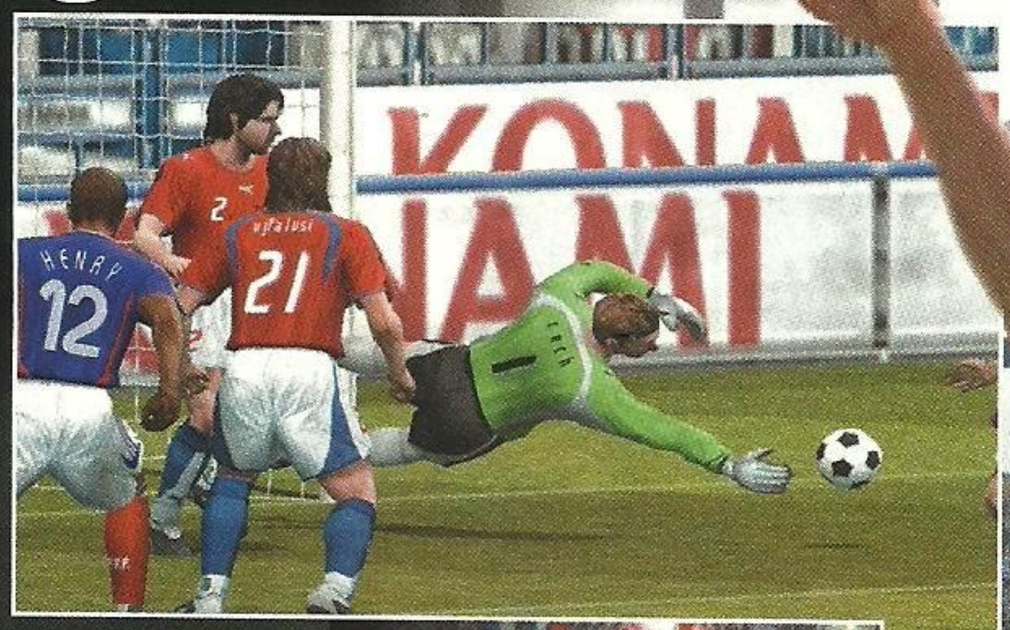
Mielu ■■

OCENA 7.0/10

DOBRY ERPEG, OBY NASTĘPNE BYŁY LEPSZE

W SIECI

Enchanted Arms, jak właściwie każda gra na Xboxa 360, oferuje możliwość zabawy online poprzez Xbox Live. Sieciowe pojedynki między graczami są o tyle ciekawe, że można w nich korzystać ze wszystkich zdobytych podczas zabawy w singlu golemów. Pytanie tylko, czy ktokolwiek ma ochotę w ten sposób mierzyć się z żywym przeciwnikiem, mając do wyboru lepsze gry? Ale skoro już zdecydowano się na dołączenie tego trybu, warto było postarać się by umożliwić łatwą obsługę. Brak opcji szybkiego rewanżu wydaje się być czymś więcej niż tylko niedopatrzeniem.



PRO EVOLUTION SOCCER 6

Z CYKLU MĄDROŚCI TŁUMACZY: „DOBRZE CIĄGNĄ PRAWĄ FLANKĄ”

PlayStation 2 | PC

- Wydawca: Konami
- Producent: KCET
- Liczba graczy: 1-8 (2)

GRAFIKA ■■■■■■■■□□
DŹWIĘK ■■■■■■□□□□
MIÓD ■■■■■■■■■■

DOBRE: Mimo wszystko – polska wersja językowa. Jak zawsze – grywalność bliska nieśmiertelności.
ZŁE: Fizyka nieco schrzaniona, bramkarze fumble'ują, używanie autotłumacza...
BRZYDKIE: Przeniknięcia piłki przez słupki i dziwny pinball.

GULASH: PES6 oczywiście nie rozczarowuje, ale po raz pierwszy od początku tej liczącej już kilkanaście części serii muszę powiedzieć, że ta gra zaczyna mnie przerastać. Nie mogę poświęcić jej tyle czasu, ile potrzeba, by wymasterować zwody, dryblingi, czy perfekcyjny pressing obrońcami. A bez tego nie ma czego szukać na turniejach czy zawodach. Jasne, będę grał, ale odprężenia tutaj nie znajdę. Raczej nerwy. To zawsze była seria dla hardcore'owców i dalej nią jest. Aż za bardzo, bo dosłownie niemożliwym jest „wejście” w PESa jeśli nie grałeś regularnie przez ostatnie kilka lat w poprzednie części. Tu trzeba przysiąść i uczyć się, ale nie na dwie czy trzy godziny, ale raczej kilkaset. Jeśli chodzi o polską wersję językową, komentarz rozczarowuje. Fifa pod tym względem wypada znacznie lepiej. PES7 mógłby to poprawić.

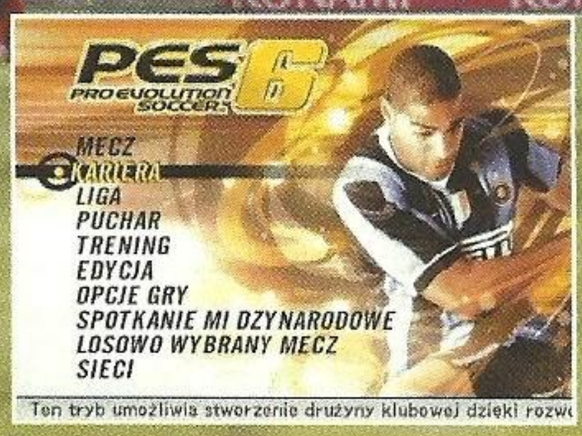
Długo oczekiwana spolszczona wersja PES6 wreszcie wpadła w moje niecierpliwe ręce, ale przed jej odpaleniem miałem regularnego stracha, że coś poszło nie tak. Po kilku chwilach okazało się, że to nie był strach – to było przeczucie. Na szczęście to, co poszło źle nie w całej rozciągłości odnosi się do nowej piłeczki Konami – zarzuty tyczą się głównie tego, co udało się schrzanić w naszym kraju. Aha, jest to recenzja wyłącznie wersji na PlayStation 2 – PES6 na X360 zrecenzuję za miesiąc, bo nie tylko gra się naprawdę zupełnie inaczej, ale i zintegrowanie z Live oraz dostępne bonusy trzeba przecież sprawdzić.

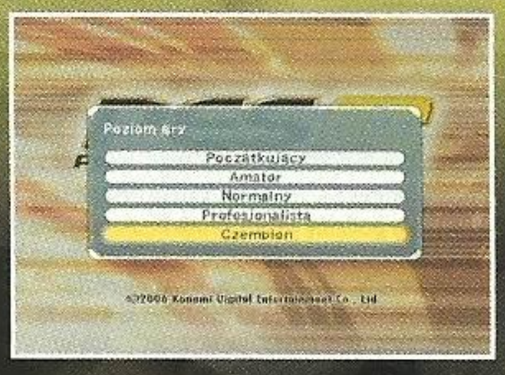
→I „ODPALA STRZAŁ”

Nie wiem kto w CD Projekt tłumaczył menusy i kwestie dla komentatorów w osobach Mateusza Borka i Romana Kołtonia, ale w żadnym z wypadków specjalnie się nie popisał. Już w głównym menu pierwsze zaskoczenie – wyparowało Master League, a na jego miejsce pojawiła się Kariera. Najwyraźniej nasz rodzimy język jest za mało elastyczny, żeby poradzić sobie z tak trudnym określeniem. Już Liga Czempionów brzmiałaby lepiej niż kariera – tym bardziej, że najwyższy poziom trudności w grze zwie się właśnie Czempion. No ale to nie mój problem...

Dopiero Borek z Kołtoniem rozwalają po całości – o ile na angielski komentarz narzekałem od zawsze, to teraz zaczynam rozumieć, co muszą przeżywać Anglicy, gdy grają w PESa i dlaczego ostatnimi czasy w anglojęzycznych recenzjach ten element jest najczęściej zbywany milczeniem. Powiem więcej, oni mają lepiej niż my – to, co odwalili tłumacze do spółki z parą komentatorów i realizatorem dźwięku zakrawa na jakiś żart. Jest śmiesznie, ale każdemu uważnemu słuchaczowi uszy więdną, gdy słyszy te brednie, banalne pomyłki tłumaczeniowe, kalki językowe i powtórzenia, od których aż roi się w polskiej wersji PESa. Jak przetłumaczyć „low cross”? Najprościej jak się da – przy użyciu prawdopodobnie jakiegoś automatycznego tłumacza, ale wtedy słyszymy ze zdumieniem, że coś co powinno być „płaskim dośrodkowaniem” nagle zamieniło się w „niskie dośrodkowanie”. Takich akcji jest tu oczywiście o wiele więcej – „he fires the shot”, to oczywiście – „odpalił strzał” – wiele rzeczy jest tu przetłumaczonych przez kogoś kompletnie bez wyobraźni językowej i o zerowej znajomości piłki nożnej oraz PESa. Nadal niestety nie wiem też, co ma znaczyć wypowiadane podnieconym głosem „lekkie podbicie piłki”, bo zazwyczaj nie ma najmniejszego związku z jakimkolwiek z wydarzeń na boisku. Podobnie jak „przerzucił piłkę nad głowami obrońców” w momencie, gdy piłka ewidentnie jest podawana po ziemi lub „pokazał pełnię możliwości obronnych”, co brzmi tak nie po polsku i sztucznie, że aż żal słuchać. Że o „dobrym ciągnięciu prawą flanką” nie wspomnę, bo to prawie jak słynne „krążenie jak elektron wokół jądra Bońka”. Wszystko to przypomina wyliczankę najsłynniejszych lapsusów komentatorskich, tyle że w wykonaniu Borka, który tak swoją drogą nie sprawdził się kompletnie. Większość kwestii wypowiadana jest, jak podczas pierwszej w życiu recytacji podczas szkolnej akademii, pauzy są w nieodpowiednich miejscach, a „ups, faul” po prostu rzuciło wszystkimi obecnymi w redakcji o glebę. Ze śmiechu głównie, ale z zażenowania także.

Również z nazwiskami jest problem – Mati strasznie chce fajnie akcentować i lubi niektórych zawodników bardziej niż innych, więc np. Totti jest wypowiadane niemalże z miłością. Podobnie jak większość innych nazwisk włoskich piłkarzy. Ba, Mati jest bardziej italski od Włochów





■ Wykupcie dodatkową kamerę skupioną na jednym zawodniku i zablokujcie kursor... Można pograć prawie, jak w Libero Grande. Choć „prawie" to rzeczywiście spora różnica, ale jest całkiem zabawnie.

– dla porównania odpalcie sobie włoski komentarz, bo dostępny u nas PES6 jest dwujęzyczny. Co ma zapobiec importom wewnątrz Unii – gdyby w naszej, tańszej wersji, była wersja na przykład niemiecka, to spora część nakładu wyjechałaby za Odrę. Powiększając wprawdzie przychody ze sprzedaży na naszym rynku, ale znacząco zmniejszając te na niemieckim. Aha, Roman Kołtoń jako „specjalista" wypada o wiele lepiej od swojego towarzysza, jego kwestie brzmią naturalniej, choć oczywiście i jego tłumacz nie oszczędzał.

Naprawdę błędów jest tak dużo, że nawet nie chce mi się o niektórych wspominać – część jest winą Konami – poszczególne kwestie są przecież „podlinkowane" do konkretnych zagrań, więc nieco dziwi fakt, że złapanie przez bramkarza dośrodkowania kończy się komentarzami o strzałach i innych takich, a najprostsza podstawa interwencja wychwalaniem go pod niebiosa. Ale tak naprawdę najgorsze jest to, że nikt nie włożył wysiłku w to, żeby polski komentarz był naprawdę „nasz" – Borek z Kołtoniem nie używają ani razu żadnej ze swych ulubionych kwestii (że wymienię choćby „prosty techniczny błąd", „ten mecz już się skończył", „suwerenne odebranie piłki"), dosłowne tłumaczenie się nie sprawdza, a realizator dźwięku chyba nie odważył się zwrócić uwagi Matiemu, że brzmi sztucznie i żałośnie. Może trzeba było zrobić to inaczej? Na przykład pokazywać im sytuacje, w których padają pewne kwestie i kazać im to komentować „na żywo", po swojemu, po polsku?

Dobra, zostawmy narzekanie na tłumaczenie i polski komentarz – dobrze, że w ogóle doszło do tego, że Konami pozwoliło zrobić polską wersję językową, ale mam nadzieję, że wraz z kolejnymi częściami będzie coraz lepiej, a do pracy wezmą się ludzie znający się na rzeczy.

→! „GODNE ŻÓŁTEGO KOLORU"

Po dłuższym graniu stwierdzam, że PES6 jest świetny, jak zawsze w przypadku gier z tej serii, ale nie ustrzegł się kilku błędów, które obniżają jego ocenę. Konkretnie trzech – fizyki piłki, kolizji oraz inteligencji bramkarzy. Po pierwsze – zdarza się, że piłka odbija się dziwnie od słupków i bramkarzy, gdy ci interweniują tuż przy nich, albo głupio odbija się od zawodników – widziałem akcję, gdy piłka skakała sobie po głowie obrońcy, a ten stał jak kołek i nie wiedział co się dzieje. Z kolizjami jest grubszy problem – myślałem, że na obecnej generacji konsol nie spotkam już akcji z przenikaniem piłki przez słupki, ale ostatnio w ten właśnie sposób straciłem bramkę. Na początku chciałem winić bramkarza, ale na powtórce widać było wyraźnie, że piłka po prostu przeniknęła przez słupek. Parę razy widziałem też, jak przeleciała przez samego bramkarza lub nogi zawodników. Po trzecie wreszcie – golkiperzy za często mają problem z płaskimi dośrodkowaniami wzdłuż bramki. Albo wybijają piłkę na środek pola karnego (pół biedy – obrońca może zdążyć ją wybić), albo wbijają ją sobie sami do bramki, albo łapią na tyle rat, że można by było PS3 kupić. Innych poważniejszych błędów „grywalnościowych" nie zauważyłem, ale gdyby nie one, mógłbym uznać PES6 za niemal perfekcyjną symulację meczu piłki nożnej. Najbardziej grywalną, nieprzewidywalną i dającą najwięcej radości z gry. A także najładniejszą, przynajmniej dla mnie, pod względem animacji piłkarzy – oni naprawdę ruszają się jak żywi, a Messi śmiga pomiędzy przeciwnikami, jak Herminator między tyczkami w slalomie. Gorzej, że reszta stoi w miejscu i w zasadzie od trzech części nic się w grafice nie zmieniło – te same modele postaci, te same boiska i trybuny. Pod tym względem Konami nie przykłada się niemal w ogóle, co przestaje mi się powoli podobać, co nie oznacza, że przestanę grać. Ale jako recenzent, a nie zaślepiony fan, chciałbym jednak zobaczyć coś nowego w oprawie graficznej PESa. Co gorsza w grze nie pojawiają się też nowe stadiony – nie ma nowego domu Arsenalu, czyli Emirates Stadium, nie ma też Allianz Arena, obiektu Bayernu. A przecież oba te wielkie kluby są w PES6 licencjonowane.

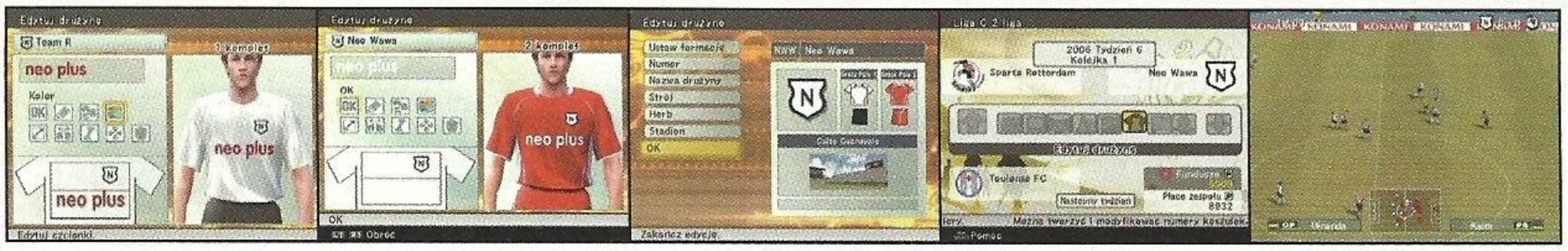
PIŁKARZE NAPRAWDĘ RUSZAJĄ SIĘ JAK ŻYWI, A MESSI ŚMIGA POMIĘDZY PRZECIWNIKAMI, JAK HERMINATOR MIĘDZY TYCZKAMI W SLALOMIE

Sama gra jest wyraźnie wolniejsza – szczególnie widać to w podaniach po ziemi, które często są dość słabe i trzeba nimi o wiele dokładniej kierować niż w poprzed-

OPÓŹNIENIE PREMIERY PES6 PL!

Kilka dni przed odesłaniem numeru do druku dostaliśmy taką oto informację prasową od polskiego wydawcy gry: „CD Projekt informuje, że premiera bardzo oczekiwanej przez fanów polskiej edycji gry Pro Evolution Soccer 6 została przesunięta na początek listopada. Opóźnienie wydania spowodowane jest błędami, które zostały wykryte w polonizacji tego tytułu. Pomimo wszelkich naszych starań (w tym wysłania polskiego testera bezpośrednio do Japonii), okazało się, że finalny produkt wciąż zawiera błędy.
Jak zawsze przykładamy ogromną wagę do tego żeby wydawane przez nas gry były dopracowane w najdrobniejszym szczególe i spełniały wysokie wymagania naszych klientów. Decyzja o przesunięciu premiery była ciężka, ale w tej sytuacji nie mogliśmy poczynić innych kroków."
Od siebie mogę dodać, że to dobra decyzja, bo niektóre cechy zawodników zostały przetłumaczone bardzo „kontrowersyjnie", ale z moją pomocą przynajmniej część z nich będzie teraz brzmiała po ludzku i lepiej opisywała daną umiejętność. A przynajmniej mam taką nadzieję... Niestety – w komentarzu nic się już nie zmieni, więc wszystko, co tu przeczytaliście na temat duetu MB i RK, będzie Was dalej rozśmieszać lub / i denerwować.

Cztery do zera trafiło Neo frajera!



Skoro odpadło z gry około dwudziestu klubów, to w ich miejsce Konami wsadziło ekipy, które możemy sobie swobodnie edytować i grać nimi potem w Karierze (czyli Master League po ludzku mówiąc) w spotkaniach z kumplami, czy innych trybach gry. Edycja nie należy do specjalnie trudnych, choć trzeba się natrudzić, żeby osiągnąć jakieś lepsze efekty. Ja się specjalnie nie narobiłem – stworzenie Neo Wawa na wzór Legii nie zajęło mi więcej niż półgodziny... Spodziewam się, że za kilka tygodni w sieci pojawią się do ściągnięcia pliki opcji z różnymi konfiguracjami ekip z nieobecnych w PES6 lig. Chyba trzeba pomyśleć o jakimś Max Drive, czy innym urządzonku do wgrywanie ściągniętych z netu save'ów na memorkę...

PES6 threesixty

Pro Evolution Soccer 6 na Xboxa 360 dotarł do nas na godziny przed zamknięciem numeru i zdążylismy rozegrać dosłownie kilka meczów, ale nawet i to wystarczyło, by stwierdzić, iż gra jest nieco inna i to nie tylko w kwestii sterowania. Gra się jakby wolniej... Jakby nieco inaczej. Podobnież nie ma także części klubów i stadionów, które będą dostępne na Marketplace. Za dużo tych jakby, musimy posiedzieć trochę dłużej nad tą wersją – za miesiąc spodziewajcie się pojedynku PES6 vs. FIFA 07 na Xboksie 360.

OKIEM BRATA

Jak co roku nowy PES i jak co roku mnóstwo kontrowersji. Od razu zaznaczę, że moja opinia i ocena jest przepuszczona przez pryzmat rozgrywek turniejowych, więc może się znacznie różnić od Waszych odczuć. W każdym razie pewnie jako jedna z niewielu osób uważam, że PES 6 to kolejny krok do przodu tej serii. Bardzo podoba mi się utrudniona obrona, wymagająca od gracza trochę skilla i umiejętnego ustawiania się. Podobają mi się osłabione strzały, które już seryjnie nie wpadają z 30 metrów (choć Adriano nadal wali skąd tylko zechce). Mocną stroną jest drybling, którego także teraz trochę trzeba się nauczyć, żeby zaskoczyć przeciwnika. Do minusów zaliczam zbyt duże zróżnicowanie szybkości graczy (Ronaldinho odjeżdża na 10 metrach każdemu), nadal sporą nieprzewidywalność strzałów oraz zbyt częste używanie przez zawodników zewnętrznej części stopy, co powoduje nienaturalność rozgrywki. To tyle od mnie po rozegraniu kilkuset meczy. Na zakończenie ważna informacja – Polska scena PES doczekała się swojego kącika w internecie. Zapraszam serdecznie wszystkich fanów na http://pes-scena.pl

nich częściach. Pozytywnie wpłynęło to na realizm gry. Strzały też są zupełnie inne – pod kryciem i z trudnych pozycji najczęściej niecelne, ale próbować trzeba zawsze, bo o „setki" wcale nie jest łatwo, a i te dość często, nawet najlepsi strzelcy, potrafią zmarnować. Defensywa jest bardzo ciężkim kawałkiem chleba w PES6, naprawdę wystarczy czasami jeden błąd przy braku asekuracji i już robi się bardzo groźnie. Ale można nauczyć się bronić tak, żeby sobie radzić, bo w PES6 pojawiło się nowe (choć tak naprawdę stare, ale obecnie skuteczniejsze) zagranie obronne – gdy trzymamy kierunek „za plecy" sterowanego przez nas obrońcy, to cofa on się asekuracyjnie, jak w poprzednich częściach po naciśnięciu R2, ale o wiele szybciej, co ułatwia obronę przed minięciem.

Opłaca się w tej grze, jak w żadnej innej piłce, robić zamieszanie pod bramką przeciwnika, bo naprawdę nigdy nie wiadomo co może się zdarzyć – czasami wydaje mi się, że próby grania jakimiś obmyślonymi schematami są gorsze niż granie niemalże na żywioł. Najlepiej chyba po prostu łączyć te dwie rzeczy – trzeba mieć kilka obmyślonych rozwiązań, ale naprawdę warto czasami zrobić coś zaskakującego lub nawet nierozsądnego na pierwszy rzut oka. No i zawsze trzeba się szybko orientować w tym, co dzieje się na boisku, bo dość często szansa na gola spada nam po prostu z nieba. Oczywiście każdy, kto chciałby „zmasterować" tę grę może narzekać na ten random w odbiciach piłki, czy w interwencjach (nawet dobre ustawienie obrońcy, nie gwarantuje jej odebrania), ale albo trzeba to pokochać albo znienawidzić. Ja pokochałem, choć taką dość trudną miłością.

→| „DALI DZIŚ RADĘ"

I tak i nie – owszem, „piłkarsko" gra jest naprawdę dobra, ale licencyjnie już nie, bo choć francuska Ligue 1 dołączyła do Seria A, La Liga i Eredivisie, to z gry wypadły, tak jak się tego obawiałem podczas testowanie bety, wszystkie zespoły z „podrobionej" Bundesligi, oprócz Bayernu Monachium, który jest w pełni licencjonowany. Sprawa rozbiła się oczywiście o sprawy licencyjne – Bundesliga nie zgodziła się na jakiekolwiek wykorzystanie ich zespołów, nawet gdy nie mają oryginalnych nazw, strojów i nazwisk piłkarzy, w grze Konami. Inspiratorem sprzeciwu włodarzy niemieckiej ligi było podobnież Electronic Arts, które ma w zwyczaju walczyć z przeciwnikami nie tylko jakością swoich gier, ale także olbrzymimi pieniędzmi, za które wykupuje licencje. Tak czy inaczej – jest to jednak spory krok w tył PESa pod względem ilości dostępnych drużyn i graczy. W ogóle Konami zaskakuje mnie swoimi decyzjami – zamiast sukcesywnie powiększać liczbę drużyn klubowych i narodowych, oni potrafią niektóre z nich po prostu usunąć z gry i wprowadzić na ich miejsce inne – co spotkało choćby reprezentację Maroka, gdy pojawiło się Togo i Ghana. Nie wiem dlaczego tak się dzieje, ale gdy następnym razem spotkam Seabassa, to będę pamiętał, żeby zadać mu to niewygodne pytanie. Jeżeli Konami nie zacznie działać (czytaj: wydawać kasy na licencje, marketing i oprawę), to obudzi się z ręką w nocniku, bo EA w końcu zrobi z FIFA grę realistyczną i grywalną.

JEŻELI KONAMI NIE ZACZNIE DZIAŁAĆ, TO OBUDZI SIĘ Z RĘKĄ W NOCNIKU, BO EA W KOŃCU ZROBI Z FIFA GRĘ REALISTYCZNĄ I GRYWALNĄ

W Master League, czyli po naszemu Karierze, nie zaszły bodajże żadne poważniejsze zmiany – oprócz tego, że na najwyższym poziomie trudności nie widać już krzywej rozwoju zawodnika. Nowością z pewnością będzie granie zespołami z Master League w trybach sieciowych, ale na razie nie mogłem tego sprawdzić, bo serwery jeszcze nie działały. Ale za miesiąc w PES Party z pewnością zdam raport z grania online, zarówno normalnie, jak i w Karierze. Nowością jest też tryb nazwany w polskiej wersji Spotkanie międzynarodowe – jest to po prostu droga do finałowego turnieju przez kwalifikacje z możliwością wybierania składu reprezentacji spomiędzy wszystkich graczy danej nacji. Niestety – naszych rodaków jest w grze malutko, więc w zasadzie trzeba się ograniczyć do podstawowego składu, bo z wartościowych zawodników spoza regularnej kadry wymienić warto chyba tylko Dudka, Niedzielana oraz Lewandowskiego. Nie jest to jakoś specjalnie odkrywczy tryb, ale całkiem przyzwoity i pozwala pobawić się w samodzielne budowanie składów reprezentacji narodowych i na przykład przywrócenie do składu Anglii Beckhama.

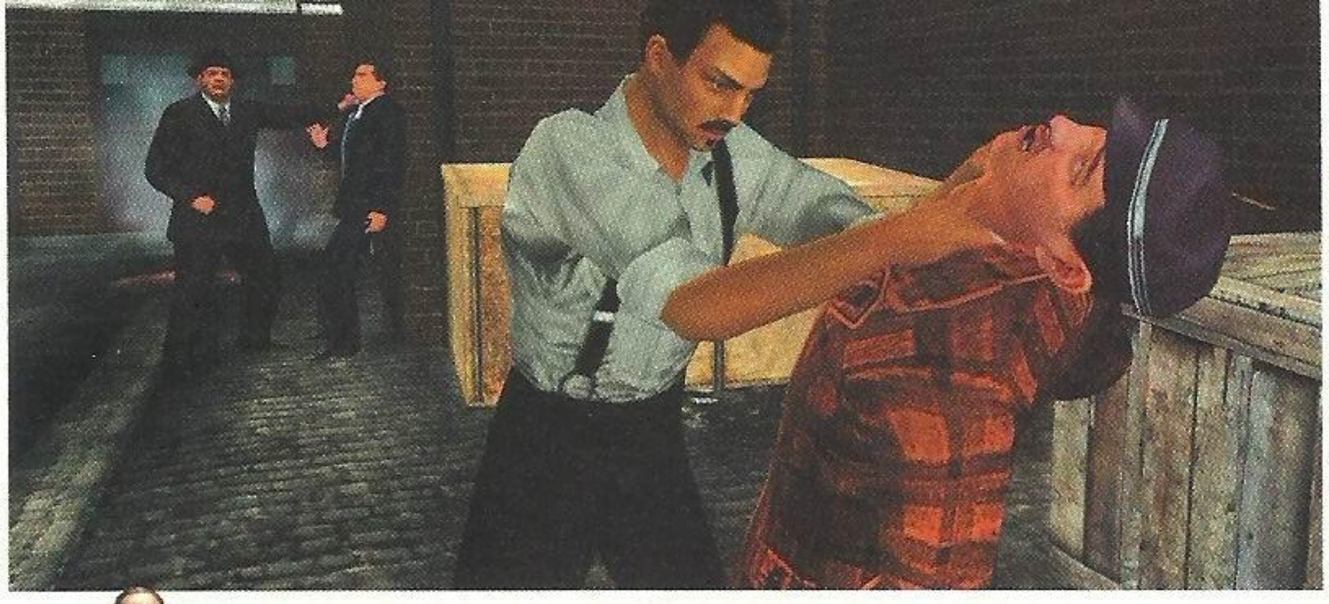
Tym razem można w końcu pochwalić Konami za aktualność składów – większość najważniejszych transferów, nawet tych, które dokonały się 31 sierpnia, jest uwzględniona w grze – nie zabrakło Reyesa w Realu Madryt, Gallasa i Baptisty w Arsenalu, czy też Ashleya Cole'a w Chelsea lub Teveza i Mascherano w West Hamie. Żurawski, na szczęście, również znalazł się w składzie Celticu, choć w wersji beta, którą test mogliście przeczytać w poprzednim numerze N+, jeszcze go nie było.

Jak na mój gust w grze zmieniło się za mało, żeby znowu dostała maksymalną ocenę. Nie za mało pod względem grywalności, bo dla kogoś, kto nie grał w Winning Eleven 10, skok pomiędzy PES5 a PES6 jest bardzo duży, ale naprawdę nie podoba mi się to, że silnik graficzny znów nie doczekał się usprawnień, a w fizyce pojawiły się niespotykane dotychczas na taką skalę przeniknięcia – ostatni raz widziałem strzał przez słupek jeszcze na PS one. Co gorsza wiem, że w następnych PESach na current geny lepiej już nie będzie. Utrata klubów niemieckich, nawet pomimo zdobycia licencji na francuskie, również jest poważnym ciosem dla PES6, szczególnie na niemieckim rynku. To oczywiście nadal najlepsza gra piłkarska pod słońcem, ale Konami naprawdę powinno bardziej się postarać, bo FIFA walczy z konkurencją nie tylko realizmem, który przecież nie wszyscy potrafią docenić. Szczególnie, gdy patrzą na pudełko stojące na sklepowej półce i reklamy w prasie oraz telewizji.

Marcellus ■■

OCENA 9.1/10

NIKT NIE JEST DOSKONAŁY...



THE GODFATHER

PRZESTAŃMY SIĘ ŁUDZIĆ, ŻE W TYM ROKU ZOBACZYMY EA W PEŁNEJ GOTOWOŚCI BOJOWEJ

Xbox 360

- Wydawca: EA
- Producent: EA
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Licencja, klimat, głosy, muzyka.
ZŁE: Czy to nie miała być czasem gra wykorzystująca możliwości X360?
BRZYDKIE: Bardzo wiele, biorąc pod uwagę platformę.

MARCELLUS: Niestety, jest tak, jak mówi Blizz. To po prostu konwersja z PS2 i Xboxa z podbitą nieco rozdzielczością. Szkoda, że nie po polsku. Jeśli nie grałeś – możesz.

Kiedy dziewięć miesięcy temu czytałem recenzję Godfathera na PS2 i Xboxa, obiecałem sobie, że wstrzymam się z graniem w niego do czasu premiery wersji na X360. Marzyła mi się gra jeszcze bardziej dopieszczona i rozbudowana, a do tego zaprezentowana w oprawie godnej następnej generacji maszyn. Dziś żałuję, że nie grałem w nią wtedy – nie straciłbym praktycznie nic, a do tego oszczędziłbym sobie zawodu związanego z next-genowością konwersji. A to dlatego, że next-genowości tu brak.

→I NEXT-GENOWE WYMAGANIA

Grafika wygląda wypisz-wymaluj, jak na poprzedniej generacji, z tą może różnicą, że postacie rzucają ładnie prezentujące się, dynamiczne cienie, a na ulicach jest trochę więcej przechodniów i samochodów (co zresztą nie jest dziwne, bo ich liczba prezentowała się w current-genowej słabo). Teraz także pogoda zmienia się dynamicznie. Zmiany w samym systemie rozgrywki pozwalają nam zwerbować gangstera do pomocy, jest więcej rodzajów broni i pojazdów (tych drugich teraz całe czternaście – ojej!), a system walki wręcz został nieznacznie rozbudowany. Pojawiły się dodatkowe misje poboczne i ich rodzaje, zostały również poprawione liczne błędy i niedoróbki, na które narzekali recenzenci wersji na konsole obecnej generacji. No i naturalnie mamy tu komplet achievementów.

Muszę wspomnieć o bardzo przykrym wypadku, który przydarzył mi się podczas testów gry. Pomimo szczerych chęci nie udało mi się zmusić gry do odpalenia się w trybie pełnoekranowym na panoramicznym telewizorze SD. W przypadku LCD-ka HD wszystko było już w porządku. Trochę mnie ten fakt zasępił, zdawałoby się przecież, że od tego jest ustawianie opcji panoramicznej w dashboardzie, żeby gra uruchamiała się zgodnie z nim, a nie próbowała wykryć coś samodzielnie (co jej nie wychodzi), i mimo iż możecie mieć wypasioną panoramę, to może się zdarzyć, że będziecie zmuszeni grać w 4:3. Skandal.

→I KONWERSJA Z PS2

Czy warto zabierać się za Godfathera w wersji na nową konsolę Microsoftu? To zależy. Jeśli graliście w wersję current-genową to zabawa z konwersją na X360 nie ma najmniejszego sensu. Jeśli jeszcze nie graliście w tę grę, zastanówcie się, czy nie macie gdzieś pod bokiem PS2. Na starszej platformie gra jest sporo tańsza, a do tego zlokalizowana. Warto rozejrzeć się za PS2 zwłaszcza, gdy nie macie telewizora HD Ready – różnice w grafice są bardzo niewielkie. Jeśli macie jednak taki telewizor i jesteście absolutnymi fanami (i to filmu raczej, niż książki), to możecie spróbować. Prawdopodobnie okrutnie rozczaruje Was oprawa i kosmetyczny, dla kogoś kto nie wycisnął ze starszych wersji ostatnich soków, charakter wprowadzonych zmian, ale jest szansa, że będziecie bawić się nieźle. Problem w tym, że w zeszłym miesiącu gościliśmy na łamach enplusa dwie gry z tego gatunku, i zarówno Just Cause jak i Saints Row są pozycjami o wiele ciekawszymi i lepszymi (a już bez dwóch zdań bardziej next-genowymi). Musicie więc zadać sobie pytanie – czy kupiłem Xboxa 360 po to, żeby grać w konwersje z PlayStation 2? Ja odpowiedziałem na nie przecząco.

Blizzard Beast ■■

OCENA 6.9

OJCIEC CHRZESTNY ŻYJE PRZESZŁOŚCIĄ

GREG HASTINGS' TOURNAMENT PAINTBALL MAX'D

PS2 | Xbox

- Wydawca: Activision
- Producent: WMP
- Liczba graczy: 1-2 (4)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Niezły Paintball. Shooterek zresztą też
ZŁE: To „tylko" Paintball. Nie ma mordowania kosmitów.
BRZYDKIE: Looooading... To jakiś absurd!

GULASH: Całkiem fajnie się w to gra, wbrew pozorom. Choć oczywiście wolę hasać w masce po lesie na żywca.

PAINTBALL TO KONKRETNA RZECZ

Choć muszę przyznać, iż przyjemności latania w masce, kombinezonie, ze specjalnym oprzyrządowaniem i, oczywiście, karabinkiem na kulki, dostania takową w szyję lub odsłoniętą partię mordki nie doświadczyłem, to solennie obiecuję to nadrobić.

→I ŻELATYNĄ MIĘDZY OCZY...

Do wyboru mamy opcję kariery, w której wybieramy jeden z trzech dostępnych modeli ludzików i rozpoczynamy wspinaczkę na szczyt, wraz ze swym teamem. Drugi to exhibiton mode – tutaj tworzymy własne turnieje, gramy na istniejących już planszach (sami, bądź z kumplem), modyfikujemy drużyny, liczbę uczestników, reguły itd.
Po wybraniu kariery czeka nas krótki tutorial, zaznajomienie z tajnikami rozgrywki i wyjaśnienie zasad. Uczymy się pruć z karabinków, kosić przeciwników wychylając się zza węgła, dosypywać kulek, czołgać, schylać, skakać przez niższe przeszkody terenowe. Prawą gałką operujemy markerem, lewą naszym zawodnikiem.

Wygrywając kolejne turnieje zdobywamy punkty doświadczenia, które możemy rozdzielić pomiędzy poszczególne cechy naszego ludka takie, jak: zręczność, szybkość przeładowywania, celność oddawania strzałów. Zanim rozpoczniemy rywalizację, możemy ustalić, gdzie ukryją się nasi partnerzy, gdzie wybiorą się najpierw, skąd mają prowadzić ostrzał. Już w czasie właściwej rozgrywki możemy wydawać im proste komendy. Wachlarz rozkazów obejmuje niezbyt skomplikowane polecenia, jak to, aby nasi ziomkowie zostali w miejscu, prowadzili ogień zaporowy, schowali się za jakąś zasłoną terenową, etc. W planszach widać jakiś zamysł – strategicznie poustawiane murki, wały, pudła, skrzynie i inne słupki, jednak, jak na moje oko, plansze są nieco za małe. Przydałyby się też jakieś większe zabudowania, domy, z których można by prowadzić ostrzał.

→I ...AŻ SIĘ ZAKLEJĄ

Największy mankament, powodujący opadanie powiek, to horrendalnie długie loadingi. No, po prostu odjęło mi mowę, kiedy musiałem czekać bite półtorej minuty, zanim mogłem sobie pośmigać z karabinkiem w garści przeciwko drużynie kumpla. Nie przystoi to tytułowi aspirującemu do pierwszej ligi.

Muzyka to tytułowy kawałek B-Reala i Lethala, ale także kilka innych, mniej lub bardziej powabnych motywów, nie zapadających jednakże na dłużej w pamięć. Oprawa wizualna to już pole, na którym nie ma się czego wstydzić. Fakt, postacie może nie są zbudowane z jakiś niebotycznych ilości trójkątów, ale nie ma też obciachu i poruszają się płynnie.

Greg Hastings' Paintball Max'D byłoby bardzo dobrą strzelanką, gdyby nie konkurencja, masakrycznie długie, częste i gęste loadingi oraz małe zróżnicowanie poziomów. A tak jest po prostu udaną grą. **Ganon** ■■

OCENA 6.0/10

FAJNY, SZYBKI I NAWET TAKTYCZNY SHOOTEREK

MORTAL KOMBAT ARMAGEDDON

SMOCZA SAGA I BEZTROSKIE DZIECIŃSTWO

PS2 | Xbox

- Wydawca: Midway
- Producent: Midway
- Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Masa rzeczy do ogrania i odkrycia, to wciąż Mortal!
ZŁE: Za mało bądź za dużo zmian.
BRZYDKIE: W trybie Konquest oprawa bywa umowna.

GULASH: Mortalowcy hołdują starej i co raz chętniej zapominanej szkole renderowanych introdukcji do właściwej gry – intro jest kapitalne, prześmiewcze i bardzo długie, a przy tym ślicznie wykonane – pękałem ze śmiechu widząc zombie Kanga i resztę ekipy walczącej na schodach świątyni i zaręczam, że warto obejrzeć i to kilka razy. Od razu zajrzałem też do Krypty, gdzie już na samym początku czeka odkryty film pod tytułem „dźwięki Mortal Kombat", obrazujący proces nagrywania tych wszystkich kapitalnych odgłosów wydawanych przez postacie. Również można pęknąć ze śmiechu słysząc bełkot Liu Kanga wydobywający się z ust PRAWDZIWEGO człowieka. Banan od ucha do ucha.
Jeśli chodzi o samą mechanikę gry, nie ma co ukrywać, że jest już nieco przestarzała i wbrew pozorom wcale nie tak prosta dla osób, które nie grały choćby w Deception. Przy Tekkene postacie ruszają się dość sztywno, czuć, że cała zabawa opiera się na przeprogramowanych sekwencjach. Na szczęście jest Konquest, przy którym czas miło leci. Ogólnie – warto!

Pewnie nie jestem jedynym, który wychowywał się pod czujnym okiem wujków Tobiasa i Boona. I choć drogi obu panów rozeszły się, a seria przeżywała swoje wzloty i upadki, sentyment do literek MK pozostał. I odezwał się mocno właśnie teraz, kiedy losy świata znów znalazły się w rękach wojowników.

Armageddon jest tym dla trójwymiarowych Mortali, czym było swego czasu MK Trilogy. Czyli solidnym podsumowaniem dotychczasowego dorobku. Dlatego też znalazło się tutaj w sumie sześćdziesięciu dwóch wojowników i centaura z rzędem temu, kto wskaże, kogo zabrakło. Oprócz smoczej elity i głównych bohaterów Deception, powracają tak starożytne postacie jak Nightwolf, Striker czy Sindel. Nie mogło zabraknąć nawet zgładzonego przecież Liu Kanga – z tym bojem śmiertelnych to chyba lekka ironia. Część postaci przeszła mały lifting, co nie zawsze wyszło na dobre. Szczególnie okropnie potraktowano damy. Rozrosły się nagle w biuście i ogólnie jakoś pokracznie wyglądają. Za to na przykład odrestaurowany Smoke naprawdę może się podobać. Jednego jednak nie mogę przeboleć. Wśród wszelkich bossów znalazł się również Motaro. Tylko z jakichś względów przestał być centaurem i zamienił się w... Fauna, czy inne cholerstwo. Herezja!

→| DEKORUM

Fakt to może niechlubny, ale prawdziwy – kiedyś uniwersum Mortal Kombat wydawało mi się naprawdę intrygujące. Nie dostrzegałem wszechobecnego kiczu. Chyba dopiero druga część filmu mnie odczarowała. Choć to może nie Mortal się zmienia, ale gracze dorastają. Jakby nie było, tandeta z Armageddon bije już od samego intra. Rzygający Bo Rai Cho czy nastawiający sobie kark Zombie-Kang budzą w najlepszym wypadku wesoły uśmieszek. Na szczęście to celowy zabieg autorów. Trochę gorzej jest z trybem przygodowym Konquest. Opowiadana historia o synach Starszego Boga, spełniającej się przepowiedni oraz złym bracie jest skrajnie nieciekawa i oklepana. Do tego spotykane postacie wypowiadają tak żałosne kwestie, że nawet śmiać się nie chce. Lektor o głębokim głosie trujący o końcu świata także do przekonywujących nie należy. Niestety, gdzieś uleciała część smoczego klimatu. Pozostał raczej w samej walce, rozpoznawanych postaciach i arenach – niestety Konquest pod tym względem zawodzi.

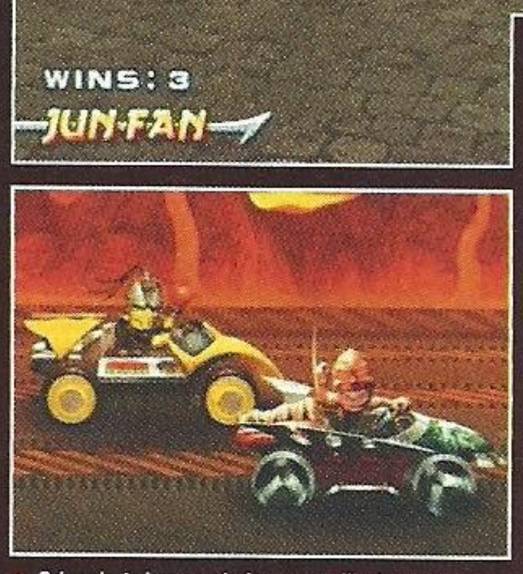
→| KOMBAT KORNER

System walki ewoluował od czasu Deception i to raczej na lepsze. Pierwsza, rzucająca się w oczy zmiana, to pozostawienie tylko jednego stylu walki wręcz dla każdego z wojowników (do tego oczywiście jeszcze broń biała). Z uwagi na ponad sześćdziesiąt postaci w grze jest to zabieg zrozumiały i choć pozornie coś nam zabrano, myślę, że wyszło to grze na dobre. I tak różnorodność jest przeogromna. Do tego usprawniono starcia w powietrzu i teraz można wyczyniać w locie iście imponujące ewolucje. Wygląda to naprawdę chłodno i daje masę satysfakcji. Równie przydatne są tak zwane Breakery, czyli zablokowanie ciosu z możliwością kontry. Jednak w gruncie rzeczy nie ma tu drastycznych zmian od czasu Deadly Alliance. To wciąż ta sama, dobra równowaga między trójwymiarowym mordobiciem a mortalowym feelingiem. Jest szybko, mocno, krwawo i stosunkowo łatwo, choć na pewno czas spędzony na treningu nie idzie na marne.

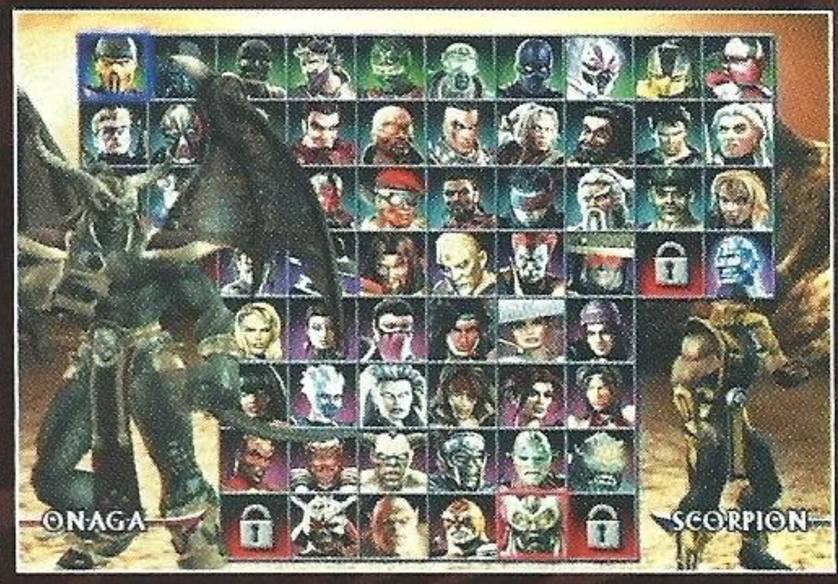
Osobnym tematem są plansze, które stanowią jeden z najlepszych aspektów gry. Przede wszystkim spora ich część to remake'i kultowych aren z pierwszych części MK, ze świetnym Subway na czele. Druga rzecz to szeroka interaktywność aren. Na niektórych znajdziemy kolumny, które można rozkruszyć na plecach przeciwników, na innych pozostawioną broń, wartą zaopiekowania się. Ponadto większość plansz jest wielopoziomowa, więc kilkudziesięciometrowe loty w dół nie należą do rzadkości. Sutym kąskiem są też wszelkie urządzenia, którymi można nadszarpnąć zdrowie wroga bądź nawet natychmiastowo go unicestwić.

→| FUKKALITY

Czas na kilka słów ostrej krytyki. Otóż według mnie zbezczeszczono znak rozpoznawczy Smoczej Sagi. Chodzi mi naturalnie o najkrwawsze z możliwych zakończeń, czyli Fatality. Wraz z Armageddon Midway wprowadza system zwany Kreate-A-Fatality. Ale spokojnie, to tylko fajnie brzmi. W zupełny niebyt odeszły charaktery-



Odeszły też czasy kultowego „Test your might", a w zamian otrzymujemy mini-grę Motor Kombat. Czyli nic innego, jak... wyścigi kartów! Wielkogłowe podobizny Scorpiona, Jaxa czy Raidena ścigają się w swoich wehikułach (np. Sub-Zero ma skuter śnieżny) na jednej z kilku tras, plując do siebie niespodziankami.



■ Oto shot, którego nie powinno zabraknąć przy żadnej recenzji Mortala. Ekran wyboru postaci. Jeszcze bez odkrytych czterech dodatkowych wojowników. Co ciekawe, bohaterowie ustawieni zostali tematycznie. W pierwszym rzędzie mamy wojowników ninja, w czwartym osoby grające pierwsze skrzypce w serii (Liu Kang, Kung Lao, Shang Tsung, Quan Chi, Shinnok, Raiden), a poniżej zaczyna się płeć nie-zawsze-piękna. W ostatnich dwóch rządkach znaleźli się wojownicy wielkiego kalibru. W tym potwornie okaleczony Motaro. Niebieska twarz po prawej stronie (oraz czerwona za Onagą) to miejsce na radosną twórczość gracza w Kreate-A-Fighter.

styczne wykończenia dla danej postaci – zero, nic, null, ani pół. Jeśli ktoś więc tęsknił za „wózkiem widlanym" Baraki, to się srogo przejedzie. Zamiast tego mamy kilkadziesiąt ultra-prostych do wykonania finisherów, które możemy łączyć w kombosy. Kiedy pojawi się zachęcający napis „Finish him!", wklepujemy trzyprzyciskową kombinację i już – przeciwnik nie ma rączki. Ale to nie koniec. Teraz czas na następną sekwencję i – pyk! – brak mu nagle serduszka. Jeszcze odrobina skupienia i jego jądra odejdą w zapomnienie! Kiedy już się nam znudzi okaleczanie ciał, warto wykonać kończące Fatality (masło maślane?), które definitywnie rozczłonkowuje pokonanego. Pozbawiając, przykładowo, żebra przyczepu do kręgosłupa. Kombinacji jest bardzo dużo i można pokusić się o stworzenie własnej krwawej mozaiki.

Nie twierdzę, że nie ma w tym sensu. Jest to na pewno jakiś pomysł, całkiem oryginalny, ale musiałby zostać zrealizowany naprawdę mistrzowsko, żeby mnie rozgrzać. A tego zabrakło. Niektóre Fatalities nie są zbytnio efektowne, a czasem trudno dostrzec, co właściwie zrobiliśmy nieszczęśnikowi. Brakuje prawdziwej brutalności, z którą przecież powinna kojarzyć się ta seria. Zawiodłem się też na zakończeniach po wygraniu trybu Arcade. Pal licho, że nie ma świetnie wyrenderowanych filmików. Nie ma nawet klimatycznych rysunków czy szkiców. Jedyne, na co możemy liczyć, to widok naszej postaci ćwiczącej kata i kilka zdań komentarza od lektora. Mało.

KIEDY POJAWI SIĘ ZACHĘCAJĄCY NAPIS „FINISH HIM!", WKLEPUJEMY TRZYPRZYCISKOWĄ KOMBINACJĘ I JUŻ – PRZECIWNIK NIE MA RĄCZKI

→I THE KORE

Na początku recenzji wspomniałem o obecności trybu Konquest. Pora poświęcić mu kilka słów więcej, gdyż właśnie w nim spędzimy najwięcej czasu. Przejmujemy w nim kontrolę nad Tavenem, jednym z dwóch synów śmiertelnej kobiety i starszego boga. I tu pierwszy zgrzyt, bo jest to jedna z najbardziej bezpłciowych i nijakich postaci w mordobiciach. Nadawałby się na jakiegoś leszcza do obicia po drodze, ale nigdy na głównego bohatera! Nawet ciężko go opisać, bo to po prostu przeciętny średniak. Ale załóżmy, że nawet do smrodu da się przyzwyczaić. W najprostszych słowach Konquest to chodzona mordoklepka, mocno inspirowana ostatnim MK: Shaolin Monks. Większość czasu gracz spędza na pomykaniu Tavenem przed siebie i rozwalaniu kolejnych fal mięsa armatniego. Niekiedy trafiają się sekcje zręcznościowe, jak unikanie wirujących ostrzy czy przebieganie między pułapkami. No i naturalnie pojedynki z pozostałymi bohaterami Mortal Kombat – wtedy gra przenosi nas na osobną arenę i walka toczy się na zasadach znanych z Arcade. Wszystkie te perypetie są opatrzone fabułą, ale niestety cienką jak sik węża. Mniej istotne postacie pojawiają się, dostają w mordę, bełkoczą kilka słów na pożegnanie i znikają niemal niezauważone. Taven z kolei jest rzucany po najdziwniejszych miejscach, często bez ładu i składu.

Pomimo słabej historyjki, zabawa jest całkiem wciągająca. Przy odrobinie umiejętności da się efektownie uśmiercać wrogów na elementach otoczenia, chociażby nabijając na lodowe stalagmity. Jednak sensem całego trybu jest odkrywaniu bonusów. Niczym w rasowej platformówce, w zakątkach plansz (które właściwie są zwykłym korytkiem) poukrywane są dodatkowe stroje dla postaci, utwory muzycznej z gry, a także elementy ubioru. A po co te ostatnie? Otóż Armageddon niesie ze sobą jeszcze jedną nowość, nazwaną Kreate-A-Fighter. Po raz pierwszy w serii możemy stworzyć swego herosa (bądź heroinę) od podstaw. Opcja ta jest dosłownie przeogromna, na odkrycie czekają całe tony najdrobniejszych detali, a możliwości kreacji są niemal nieograniczone. Nie tylko szczegółowo określicie wygląd wojownika, ale opracujecie jego styl walki, zdefiniujecie kombosy oraz specjale, ustawicie zwycięską pozę, a nawet napiszecie krótką historię. Przy odrobinie samozaparcia nie stanowi problemu stworzenie Mortal Kombat vs Street Fighter. Taka opcja zdecydowanie przedłuża żywotność gry, jeśli... ktoś lubi się w to bawić. Takie coś pasuje bardziej do wrestlingu niż Mortala, na pewno jednak są to dodatkowe godziny zabawy.

→I DON'T KOMPLAIN

Bawiąc się Armageddonem miałem mieszane uczucia. Najpierw przyszedł zachwyt mnogością postaci, zwłaszcza tych starszych, oraz znajomymi miejscówkami. Szybko jednak ostudził mnie system walki, który z początku zdawał się nie różnić od czteroletniego Deadly Alliance. Kiedy odkryłem na czym polega w praktyce Kreate-A-Fatality, byłem gotowy zjechać grę niemalże z góry na dół. Jednak godziny spędzone na treningu oraz w trybie Konquest przekonały mnie, że jednak nie jest tak źle. Choć oczywiście wady są. Nie dostrzegłem jakiegoś konkretnego postępu w oprawie graficznej, ale z drugiej strony PS2 też ma swoje lata. Krypta z bonusami jest chudsza niż w poprzednich częściach, jednakże tylko nielicznym zależy na dwóch setkach szkiców do gry.

Mam takie wrażenie, że Ed Boon nie do końca wiedział, czym Armageddon ma być. Z jednej strony wojownicy z całej serii oraz znane areny wydają się być ukłonem w stronę fanów. Ale dlaczego w takim razie zabrakło indywidualnych Fatalities czy sprawdzianu siły? Z drugiej natomiast wprowadzone systemy Kreate-A-... sugerują próby odświeżenia serii. W rezultacie zarówno konserwatysta, jak i postępowiec znajdą coś dla siebie, ale żaden z nich nie będzie w pełni usatysfakcjonowany. Jeden uzna niektóre zmiany za herezję, drugi narzekać będzie na pewne archaiczne rozwiązania. Ale tak właściwie to nie ma większego znaczenia, gdyż obaj z równym zachwytem na twarzach wyrwą kolejne dwadzieścia kręgosłupów. Czego sobie i Wam życzę.

Kaxi ■■

OCENA 8.0/10
FLAWFUL VICTORY!

Pięć sposobów na śmierć

Plansze w MKA to prawdziwa poezja. Zawsze znajdzie się na nich coś, co pozwoli uszczuplić znacząco energię przeciwnika, lub nawet natychmiastowo go zgładzić. Wystarczy zwabić go w odpowiednie miejsce i przewrócić, a pomocne otoczenie dokończy za nas dzieła. Nierzadko w bardzo efektowny sposób. Oto przed Wami pięć najciekawszych patentów na szybką choć bolesną śmierć.

OSTRZA

■ Wirujące ostrza ze stali nierdzewnej poradzą sobie z każdym osiłkiem. Nawet takim olbrzymem jak Onaga. Są niesamowicie skutecznie, zabijają na miejscu, niestety trochę paskudzą ekran. Ale przeżycie jest warte takiego poświęcenia.

KLIMA

■ Jak widać, zabawy z klimatyzacją mogą być niebezpieczne. Niestety, nie jest tak efektywna jak wirujące noże, więc Sub-Zero po szybkie podróży wentylacją powróci na ring. Wprawdzie nieco pokiereszowany, ale wciąż zdolny do walki. O czym mój Kano przekonał się dość boleśnie.

WALEC

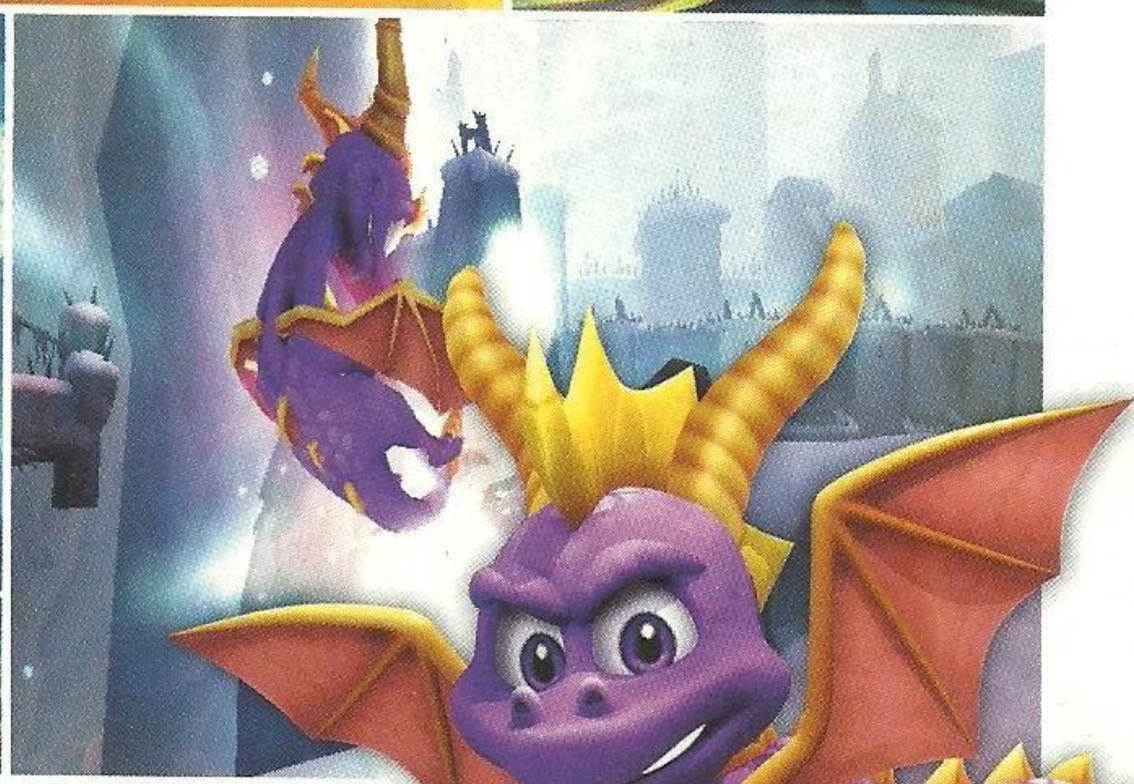
■ Podobno kobiety są zdolne do wszystkiego, by stracić kilka kilogramów. Czasami bywa to zgubne, zwłaszcza jeśli sięga się po tak po tak drastyczne środki, jak Sonya. Dla zainteresowanych: po krótkim pojedynku biegowym wygrał walec. Miażdżącą przewagą.

PRZEBITKA

■ Tak właśnie kończą lamerscy bossowie w bijatykach. Więc niech twórcy z Namco, Midway czy Segi pomyślą dwa razy, jeśli zechcą zaserwować nam kolejne wcielenie Dural, Ogre'a czy innego wieśniaka. Shinnok zdecydowanie nie był moją ulubioną postacią w MK4.

METRO

■ No i mój ulubiony shot. Sektor uchwycony na ćwierć sekundy przed totalnym zmiażdżeniem przez pędzące metro. Cudowna sprawa. Po wrzuceniu wroga na tory można spokojnie obserwować, jak próbuje uciec przed zbliżającymi się czerwonymi światłami. Cóż, bezskutecznie.



THE LEGEND OF SPYRO A NEW BEGINNING

CIERPLIWOŚĆ POPŁACA – WRESZCIE SIĘ UDAŁO

PS2 | Xbox | GCN

- Wydawca: Sierra
- Producent: Krome Std.
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA ■■■■■■■■□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■□□□
MIÓD ■■■■■■■■□□□

DOBRE: Ładnie, efektownie, kolorowo.
ZŁE: Można i trzeba było wcześniej.
BRZYDKIE: Mordki niektórych przeciwników.

GULASH: W przeciwieństwie do Ganona nie uważam wcale, że to za późno na wydanie Spyro. Ba, nawet za wcześnie. Spokojnie mogli tę grę potrzymać do wiosny, kiedy będzie posucha. Bo to przyjemna i ładna bajka, która w zalewie hitów przejdzie, niestety, niezauważona.

Od czasów zgonu PSXa, fioletowy smoczek jakoś nie mógł się odnaleźć wśród tytułów nowej generacji. Formuła wydawała się wyblakła w stosunku do robiących furorę Ratchetów i Clanków, Jaków i Daxterów, a z drugiej strony – Sly Racoon. Ponownie, za dużo się nie zmieniło. Ale za mało też nie.

→I TE INNE SMOCZE JAJA

Pewnego dnia, przyszywana rodzina Spyro oznajmia mu, iż nie jest ich prawdziwym synem. Wyrusza on na tułaczkę poszukując odpowiedzi na pytania – kim jest, skąd pochodzi. Jakkolwiek patetycznie i mocno by to nie brzmiało. Na swej drodze spotyka smoka, który z kolei wyjaśnia mu, że jest jednym z ostatnich plujących ogniem gadów na ziemi, a on sam uratował Spyro od niechybnej zagłady. A więc nasz bohater podąża śladami smoków, jak i swoich przodków. Krótko mówiąc – poznajemy korzenie gada, jego przeszłość i tak dalej.

W krótkim tutorialu uczymy się zarówno podstawowych, jak i tych bardziej skomplikowanych, technik. Trochę tego jest, poczynając od trików z użyciem płomieni, po ewolucje w powietrzu, które możemy łączyć w kombinacje. Jednak w praktyce opanowanie wszystkich nie jest niezbędne, aby przejść całą grę – sam używałem zazwyczaj dwóch na zmianę – prostego machnięcia ogonem i ogniowego wyziewu. Jednakże nie trzeba się wcale napocić, aby zrobić niezła rozpierduchę, a gdy do tego dojdzie, włączy nam się swoisty bullet time, co nada konfrontacjom jeszcze większej efektowności. Możemy ogniem zwyczajnie ziać, bądź wystrzeliwać z pyska napalmowe pociski, ale takie sztuczki zużywają energię, którą odnawiamy zbierając specjalne kryształki pozostawianie przez adwersarzy. Po ubiciu odpowiedniej ilości zakapiorów, możemy uwolnić super atak, siejący szczególny zamęt i degrengoladę w szeregach wroga. Trafią się również, a jakże, bossowie, których napotkamy aż pięciu. Sam szkielet zabawy to latanie między kolejnymi wyspami (możemy regulować kierunek i wysokość lotu, jego szybkość oraz robić uniki przed zbliżającym się niebezpieczeństwem), walka na nich, trochę skakania, odrobina główkowania i jeszcze więcej walk. Jednak czynnikiem dominującym są, bez wątpienia, potyczki – jest ich naprawdę mnóstwo. Czasem zaczynałem tracić rachubę, czy aby nadal gram w kolorowego platformera, czy może w jakiegoś slashera. Proporcje między skakaniem i generalnie beztroskim hulaniem a starciami, wyraźnie odwrócone zostały na korzyść tych drugich. Pląsać będziemy po zielonych łąkach, poskaczemy po grzybach, nad lawą, pośmigamy w przestworzach, pobiegamy po lodowych krainach. Jest przyjemnie, kolorowo, raczej radośnie i wesoło.

→I STARY CZŁOWIEK I LAS

Wizualnie Spyro trzyma poziom. Nie ma mowy o jakichś poważniejszych wpadkach, wszystko wydaje się mieć swoje miejsce. Ogień jest świetnie zrobiony, kolejne efekty, jak wszelkiej maści eksplozje, czy wiązki laserów (a i owszem), także oponenci i sam smoczek może nie grzeszą ilością detali, ale prócz tego nie mam nic do zarzucenia. No, może podczas cut-scenek widać piksele na ciałach bohaterów, ale cóż. Muzyczka to jakieś brzdęki, bąki, piknięcia, plumkanie – standardowe, nie wpadające w ucho, granie. Oczywiście, oprawa dźwiękowa zmienia się wraz z sytuacją – zagrzewa do walki, czy pozwala się nieco wyciszyć. Fachową sprawą jest natomiast dubbing – pod smoka głos podkłada sam, znany między innymi z Władcy Pierścieni Frodo, czyli, Elijah Wood, a Ignatius, nasz gadzi opiekun, przemawia głosem Gary'ego Oldmana.

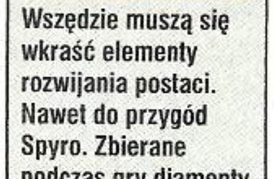
→I OSZUKALI STACHURSKY

Na taki oto lid z pewnej gazety, z tych raczej szmatławych, natknąłem się przechodząc obok kiosku. Nie wiedząc, o co chodzi, mając na uwadze kilka wykrzykników i wytłuszczenie, uznałem, iż musi to być jakieś wielkie oszustwo. Tak, jak w przypadku Spyro. Krome Studios nie ujdzie to płazem. Nomen omen, fakt, jest to ładna, solidna platformówka, ale czemu dopiero teraz? Minęło kilka lat od dawno już opłakanej śmierci PSXa, sam smoczek nie zmienił się od czasów szarego denata, ale dopiero teraz udało się dostarczyć produkt doszlifowany, dopracowany i pełny. Czyli taki, jaki powinien być już jakiś czas temu. U schyłku ery PS2 pojawia się kompletny Spyro – formuła ta sama, co na Szaraku, jedynie przystosowana do obecnie panujących norm gatunku.

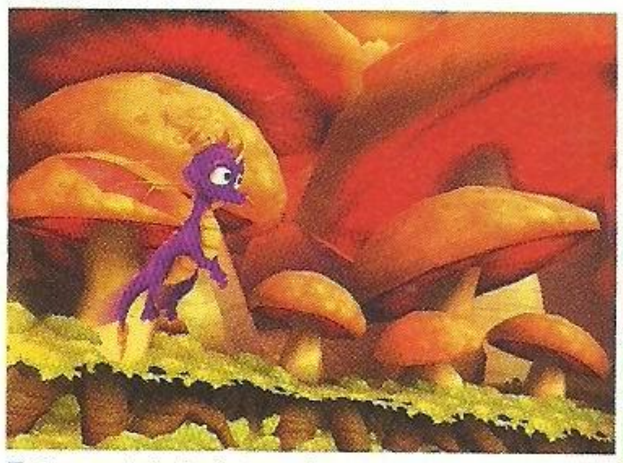
Dlatego czuje się lekko oszukany. Nie zrozumcie mnie źle, nowe przygody ziejącego ogniem, fioletowego gada są fajne, ale wydaje mi się, że to wszystko można było wypluć nieco wcześniej. Z drugiej strony, w ciągu najbliższych miesięcy na czarną maszynkę Sony nic wartego uwagi już nie wyjdzie, toteż warto rzucić okiem na produkcję Krome Studios. Choć z czasem ciągłe walki i proste łamigłówki stają się monotonne, to na poletku platformerów chyba już ostatnie, agonalne podrygi. Niestety, tym razem PS2. **Ganon** ■■

OCENA 7.0/10
DŁUGO KAZAŁEŚ NA SIEBIE CZEKAĆ, SPYRO

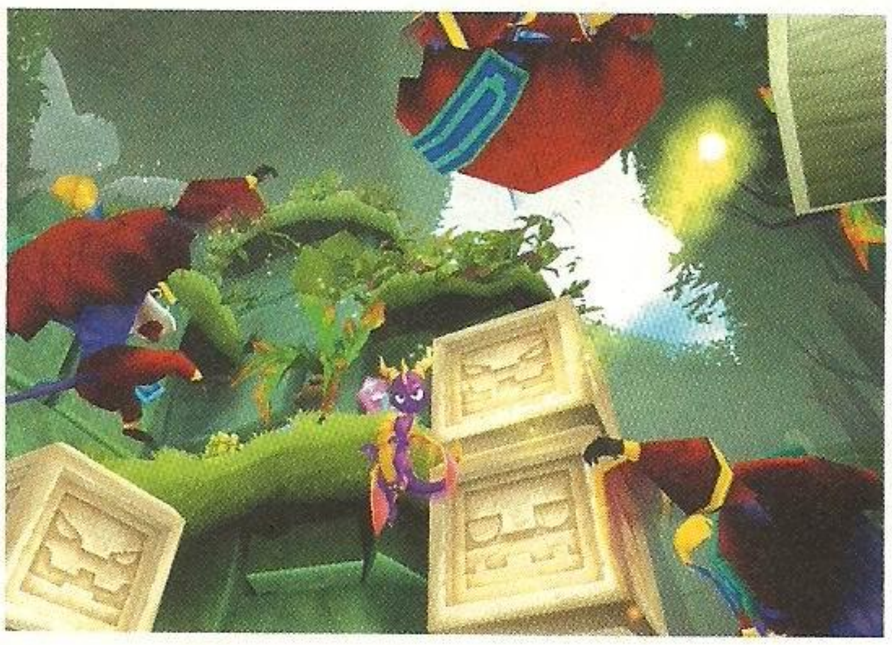
SKILLZ



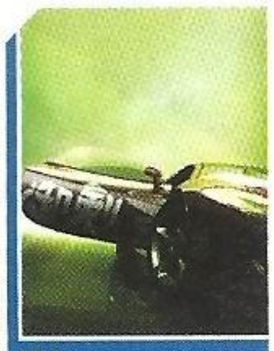
Wszędzie muszą się wkraść elementy rozwijania postaci. Nawet do przygód Spyro. Zbierane podczas gry diamenty i błyskotki można zainwestować w poszczególne ataki. Tym sposobem zwielokrotnimy siłę i zasięg oddziaływania smoczego ognia, zamrażania, uderzeń, etc. Możemy wpompować swój kapitał w trzy rodzaje technik, z których z kolei wybieramy konkretny ruch, który chcemy wzmocnić. System wprawdzie działa dobrze, ale jak wspomniałem w tekście, całą grę można przejść stosując jeden albo dwa ataki. Niemniej jednak, wprowadza to do zabawy element kombinowania.



■ Czy pamiętacie, że trzy pierwsze części Spyro zostały wyprodukowane przez Insomniac Games – świetną ekipę pracującą dla Sony, która dała nam też przygody Ratcheta i Clanka? Chłopaki w pocie czoła kończą Resistance: Fall of Man na PlayStation 3 i bez wątpienia pracują nad nowym Ratchetem.



RIDGE RACER 2



PSP

- Wydawca: Namco
- Producent: Namco
- Liczba graczy: 1 (8)

GRAFIKA ■■■■■■■■□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■■■■■□□

DOBRE: „It's a Ridge Racer. Riiiiiiiiiiiidge Racer" – jak powiedziałby Kaz Hirai. Gra po prostu rządzi modelem jazdy, oprawą, długością rozgrywki. Marzenie na handheldzie.
ZŁE: Za mało dodatków. Brak online. Już w to raz graliśmy, nie chcemy znowu.
BRZYDKIE: Again?

WERSJA DELUXE NAJLEPSZEGO RACERA NA PSP

Tym właśnie jest **Ridge Racer 2**, a nie żadną kontynuacją, chociaż wydawałoby się, że umieszczenie dwójki w tytule stawia sprawę jasno. Tymczasem RR2 to rozszerzony o trzy tryby zabawy i kilka tras (oraz utworów) z innych części serii zeszłoroczny hit, w który zagrywaliśmy się do upadłego. Jeśli zaszły jakiekolwiek zmiany w oprawie graficznej, są one niezauważalne. Nie sądzę, żebym był w stanie powiedzieć, czy gram w pierwszą, czy drugą część, gdyby ktoś podał mi konsolę z włączoną już grą.

Wszystko, co najlepszego do zaoferowania ma Ridge Racer znajduje się również tutaj. Niezwykle płynna animacja, genialnie oddane uczucie pędu, walczących do upadłego (zwłaszcza na wyższym poziomie trudności) przeciwników. Jest też jeden z najlepszych na świecie systemów jazdy, z genialnymi slide'ami i ładującym się od ich wykonywania boostem.

→I BONUS PACK

Właściwie nie widzę powodów, dla których dodatkowe tryby i trasy, jakie znalazły się w **Ridge Racer 2** nie mogły zostać po prostu udostępnione posiadaczom pierwszej części w sieci. Osiem nowych tras momentalnie poznają tylko fani RR Type 4 i równie bezbłędnie skojarzą utwory idealnie komponujące się z jakże przyjemnymi i dynamicznymi kawałkami z „jedynki", ale nie uważam, żeby był to powód do ponownego zakupu tej samej gry. Jeśli jednak już ktoś się skusi, zawiedzie się ponownie brakiem opcji gry online – da się tylko ścigać w osiem osób, z graczami znajdującymi się w zasięgu konsolki. Chociaż jakby się uprzeć, to można przymknąć na to oko, bo przecież granie w Ridge'a w pojedynkę w trybie World Tour daje ogromną satysfakcję.

Nie mogę jednak przejść obojętnie wobec braku opcji odczytu stanu gry z pierwszej części – wszystkie wyścigi po raz kolejny trzeba przechodzić od nowa, co pewnie zmartwi każdego, kto poświęcił grze wiele godzin (a zwłaszcza tych, którzy w pewnym momencie ją odstawili na półkę, a teraz mieliby ochotę do niej wrócić).

Nowe tryby – Duel (pojedynek 1 na 1 z podobnej mocy samochodem), Arcade (trzeba zmieścić się w czasie między checkpointami) oraz Survival (czyli burnoutowy Elimination, gdzie po każdym okrążeniu odpada ostatni zawodnik) to tylko wariacje na temat World Toura, i nie są żadnym powodem do ekscytacji. Krótko mówiąc, jeśli nie grałeś, kup koniecznie, jeśli miałeś już tę przyjemność, ale nie jesteś maniakiem – najzwyczajniej w świecie olej ten tytuł.

Mielu ■■

OCENA 7.5/10

GRAŁEM W TO... PRAWIE PÓŁTORA ROKU TEMU

SCARFACE: MONEY. POWER. RESPECT.

PSP

- Wydawca: Sierra
- Producent: Vivendi
- Liczba graczy: 1(2)

GRAFIKA ■■■■■■□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■□□□
MIÓD ■■■■■■□□□□

DOBRE: Ciekawy klimat, oprawa audio, multiplayer, niezła zabawa.
ZŁE: Przydałoby się więcej wszystkiego!
BRZYDKIE: Grafika w wielu miejscach kuleje. Plus brzydkie wyrazy tu i tam.

MARCELLUS: Przy całym szacunie do Tony'ego – wolę z nim strzelać niż myśleć.

LICENCJA MUSI ZARABIAĆ

Money. Power. Respect. okazuje się być strategią turową. Z jednej strony, na przenośnych konsolach jest to gatunek jak najbardziej pożądany, szczególnie, że gra została wyposażona w tryb multiplayer dla czterech osób, z drugiej zaś – przy silnej konkurencji choćby ze strony Metal Gear AC!D czy Field Commandera – będzie mieć nikłe szanse na wybicie się.

Jej kartą przetargową jest gorąca licencja i tutaj widać, że autorzy mieli spore możliwości manewru, umieszczając w grze nie tylko mnóstwo fragmentów filmu, sampli ze znanymi doskonale tekstami czy znajome twarze oraz nazwiska. Cała gra operuje na realiach Miami lat 80., które w swoim filmie perfekcyjnie zobrazował De Palma. W przeciwieństwie do The World Is Yours, Scarface na PSP nie próbuje wychodzić naprzód i skupia się na akcji i scenariuszach znanych już widzom, dodatkowo dorzucając kilka nowych. Zacznie się więc standardowo, od rzeźni z piłą łańcuchową, która uczyni z Tony'ego prawą rękę Franka Lopeza. Stąd zaś już droga prowadzi do kulisów budowy narkotykowego imperium, które później Antonio przejmie.

→I BONUS PACK

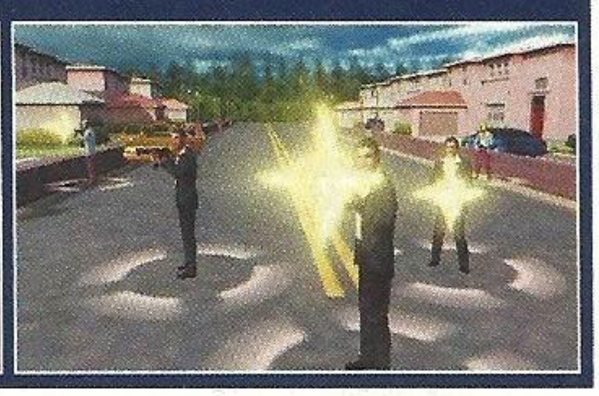
Technicznie sprawa wygląda dość prosto. Mamy do dyspozycji mapę Miami podzieloną na tereny czterech karteli, którymi kierują bracia Diaz, Nacho Contreras i Gaspar Gomez. Resztę ma w posiadaniu Lopez, a więc są do Twojej dyspozycji. Każda runda wygląda tak samo: zaczynamy od postawienia w wybranej ze swych dzielnic fabryk kokainy, heroiny bądź marihuany, a także magazynów. Następnie należy zatrudnić dilerów, którzy pomogą opchnąć ich produkty, a także uzbrojonych zbirów, którzy będą potrzebni do ochrony i ataku. Do tego tzw. Power Moves czyli przeróżne specjały do wykorzystania w walce, prawnych sztuczkach czy handlu. Można też zapłacić, by zyskać rozejm z innymi. Następnie sprzedaż – śledząc wskaźniki cen w poszczególnych dzielnicach wymieniamy towar na gotówkę. Na koniec atak i ewentualna obrona. Wybieramy dobrze uzbrojoną dzielnicę, wskazujemy cel i aktywujemy posiadane Powery. Akcja przenosi się na arenę 3D, gdzie kilku drabów ostrzeliwuje się z giwer. Jeszcze na tym etapie możemy nieco sterować akcją, jednak potem runda się kończy. Podsumowanie strat, zysków i... od początku. Różnią się cele misji, przybywają nowe Powery i możliwości, ale ogólnie bez niespodzianek.

Choć grafika jest oszczędna, a miejscami nawet biedna, całość sprawia pozytywne wrażenie. Niestety właściwa gra na dłużej wciągnie chyba tylko fanów filmu, toteż ewentualny zakup mógłbym zaproponować właśnie im. I to także z dużą dozą ostrożności.

Oskar ■■

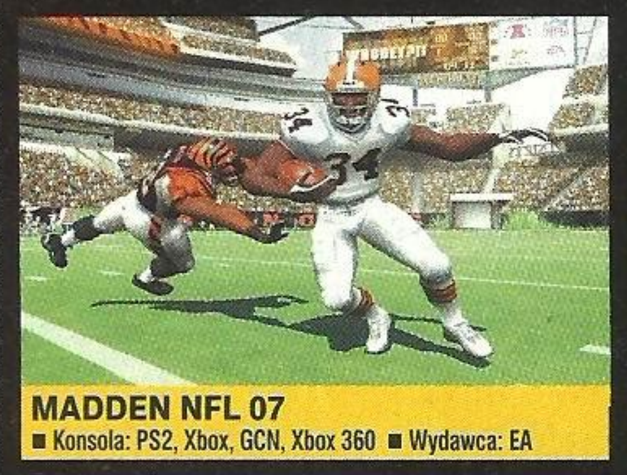
OCENA 6.3/10

PRZYJEMNA, CHOĆ MAŁO ROZBUDOWANA STRATEGIA



mArgines

ZNALEZIONE POD BIURKIEM

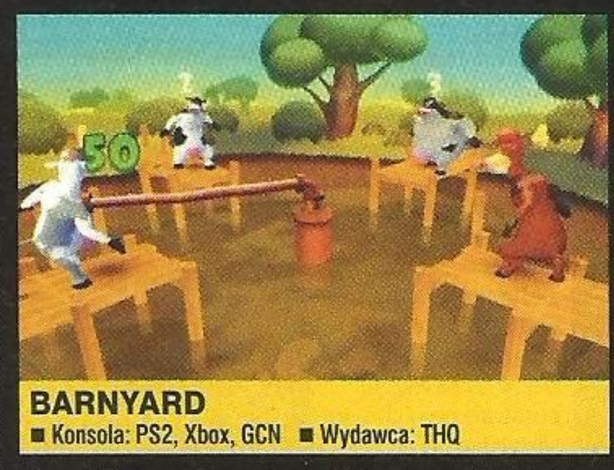


MADDEN NFL 07
■ Konsola: PS2, Xbox, GCN, Xbox 360 ■ Wydawca: EA

W USA ludzie się prawdopodobnie tratują w drodze do sklepów po kolejną część Madden NFL, ale u nas liczba zainteresowanych tą dyscypliną wyrażana jest zapewne w promilach. Skądinąd amerykański football jest fajną do oglądania i rządzącą się rozsądnymi (w porównaniu do piłki nożnej) przepisami. Wyobraźcie sobie bowiem, że tam sędziowie korzystają z powtórek video na żądanie jednego z trenerów! Jeżeli protest takowy oddalą – trener traci jeden timeout, w piłce mógłby tracić jedną zmianę na przykład. No ale dobra, mało jest miejsca więc podsumujmy Maddena krótko – najlepszy i jedyny licencjonowany football na rynku, nie ma siły się na nim zawieść, a czas pochłania jak gąbka. [mac] ■■

TIGER WOODS: PGA TOUR 07
■ Konsola: PS2, Xbox, GCN, Xbox 360 ■ Wydawca: EA

Nie tak dawno miało miejsce ważne wydarzenie w świecie golfa – pojedynek Europa vs. USA. Wygrali golfiści ze Starego Kontynentu i prawidłowo, bo to europejska gra, tylko bardziej popularna w Stanach po prostu. Miałem okazję obejrzeć drugi dzień zawodów w TV i muszę powiedzieć, że jest to naprawdę fajna do oglądania i odprężająca dyscyplina. To pewnie przez tą zieleń... Tiger Woods oczywiście brał w nim udział – jest naprawdę niesamowity, może nie tak, jak ja w Everybody's Golf, ale prawie, hehe. A gra z jego imieniem w tytule? Też świetna, choć jak na mój gust nieco zbyt poważna. Za to kreowanie własnego golfisty daje sporo radochy. No i jest prześliczna na X360. [mac] ■■



BARNYARD
■ Konsola: PS2, Xbox, GCN ■ Wydawca: THQ

Prawdziwe zaskoczenie – solidna przygodówka dla dzieciaków. Ze sporym, otwartym światem (farma z przyległościami) do gruntownego zwiedzenia, mnóstwem zadań do wypełnienia, prześmiesznymi postaciami i masą mini-gier. Naprawdę spoko zabawka, w której maluch może wcielić się w nową na farmie krowę (męską lub żeńską do wyboru, ale, zaskoczenie, oba „modele" dają mleko... aż boimy się spytać skąd bierze się w pierwszym wypadku). W każdym razie gra jest oczywiście licencjonowana, ale film, na bazie którego powstała, nie trafił u nas do kin, bo będący pierwowzorem animowany serial leci na amerykańskim kanale Nickelodeon. Niestety, gra jest po angielsku, więc wszystkie dowcipy trzeba będzie maluchowi osobiście wyjaśnić. [mac] ■■

KILLZONE LIBERATION

KOLEJNY ZNAKOMITY POWÓD DO ZAKUPU PSP

PSP

- Wydawca: Sony
- Producent: Guerrilla
- Liczba graczy: 1 (6)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Grafika, sterowanie, klimat, lektorzy, dobra gra w polskiej wersji językowej.
ZŁE: Błędy tłumacza, małe zróżnicowanie zadań, za mało misji.
BRZYDKIE: Mały ruch na ulicach miasta, dorysowujące się budynki, pop-up.

GULASH: Jak pamiętacie jestem wielkim fanem pierwszego Killzone i nawet teraz, po latach, uważam ten tytuł za jeden z najlepszych shooterów fpp na PlayStation 2. Killzone Liberation ma ten sam klimat: wyniszczającej wszechświat wojny ISA z Helghastami, heroizmu, braterstwa na polu walki. Izometryczny rzut bardzo mi pasuje, podobnie jak ostra i kapitalna, jak na możliwości handhelda, grafika. Lepszej strzelaniny w podobnych klimatach na PSP po prostu nie ma. Zgłaszam postulat o więcej hotspotów w szkołach i na uczelniach...

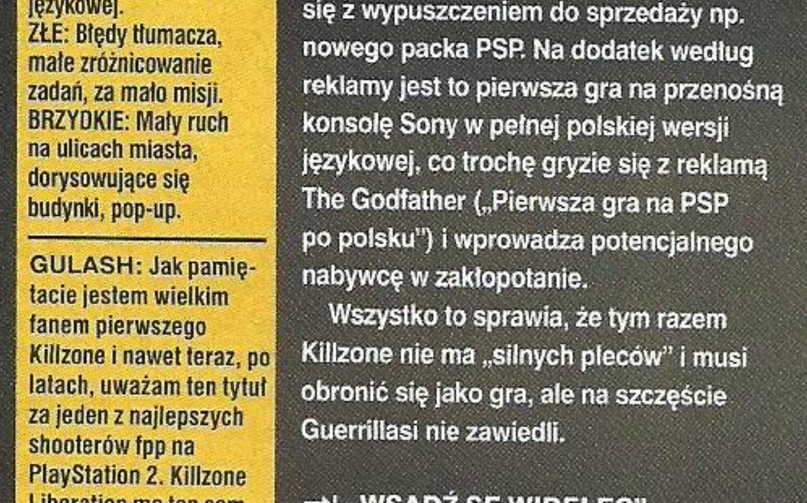
Być może wiecie już, że wydany dwa lata temu na PS2 Killzone sprzedał się w Polsce lepiej niż jakikolwiek inny tytuł. Ostra kampania marketingowa (w tym pokaz na PlayStation Experience), zbiegnięcie się w czasie premiery wersji Slim konsoli pozwalającej na zabawę online i gry, w której znalazła się właśnie opcja walki w sieci, wreszcie brak mocnych fpsów na PS2 – to wszystko złożyło się na sukces tego tytułu na naszym rodzimym rynku.

Killzone Liberation nie ma aż tyle szczęścia – w tym roku Experience się nie odbyło, a premiera gry nie zbiegła się z wypuszczeniem do sprzedaży np. nowego packa PSP. Na dodatek według reklamy jest to pierwsza gra na przenośną konsolę Sony w pełnej polskiej wersji językowej, co trochę gryzie się z reklamą The Godfather („Pierwsza gra na PSP po polsku") i wprowadza potencjalnego nabywcę w zakłopotanie.

Wszystko to sprawia, że tym razem Killzone nie ma „silnych pleców" i musi obronić się jako gra, ale na szczęście Guerrillasi nie zawiedli.

→I „WSADŹ SE WIDELEC"

Liberation kibicowałem od pojawienia się pierwszej informacji na jej temat. Częściowo z powodu fantastycznego klimatu poprzednich gier ekipy z Amsterdamu – zarówno Shellshock, jak i Killzone bardzo sugestywnie oddawały okropieństwo wojny, wzajemnego mordowania się, ale też pozostawania w ciągłym napięciu i strachu przed otrzymaniem kuli. Wszystko to podkreślała świetnie dobrana muzyka, realistyczne odgłosy wybuchów, strzałów i okrzyki postaci. Liberation może poszczycić się świetnymi utworami



■ Intro Liberation, choć świetne, nie równa się z genialnym przemówieniem Scolara Visariego.

zagranymi przez orkiestrę symfoniczną, bezbłędnie komponującymi się z tematyką gry, ale mimo wszystko nie wnoszącymi jakiegoś specjalnego powiewu świeżości w tym temacie. Nienajlepiej za to wypadają dźwięki, są jakby wytłumione i nie robią większego wrażenia, chociaż przyznaję, że autorzy zadbali nawet o takie szczegóły jak charakterystyczny dźwięk rozkręcającego się cekaemu Rico. Najważniejsze, że Helghaści znowu ryczą swoimi zniekształconymi głosami (chociaż odzywek mają wyjątkowo mało), lektorzy również spisują się doskonale. To znaczy, w oryginalnej wersji językowej, bo z polską jest już troszkę inaczej.

Przede wszystkim pani podkładająca głos Luger jest strasznie sztuczna, mówi albo zbyt spokojnie, albo zupełnie niepotrzebnie akcentuje wybrane słowa. Dziwnie też brzmią okrzyki postaci – trzeba czasu żeby przyzwyczaić się do „krwaw" i „giń szmato z ISA" w wykonaniu Helghastów

(na dodatek trochę zbyt wyraźnie jak na nich wypowiadanych), czy „wsadź se widelec" rzucane przez Rico. Przyznaję jednak, że gdy po kilku godzinach grania przełączyłem się z powrotem na angielski, wystarczyło parę minut żebym jednak powrócił do polskiego dubbingu, co zdarzyło mi się chyba po raz pierwszy w życiu. Śmiało mogę powiedzieć, że pomimo licznych wpadek (tłumacz musi się postarać, żeby w przyszłości lepiej unikać kalek językowych) i jako takiego wczucia się lektorów w rolę, polska wersja językowa dobrze komponuje się z ogólnym klimatem gry.

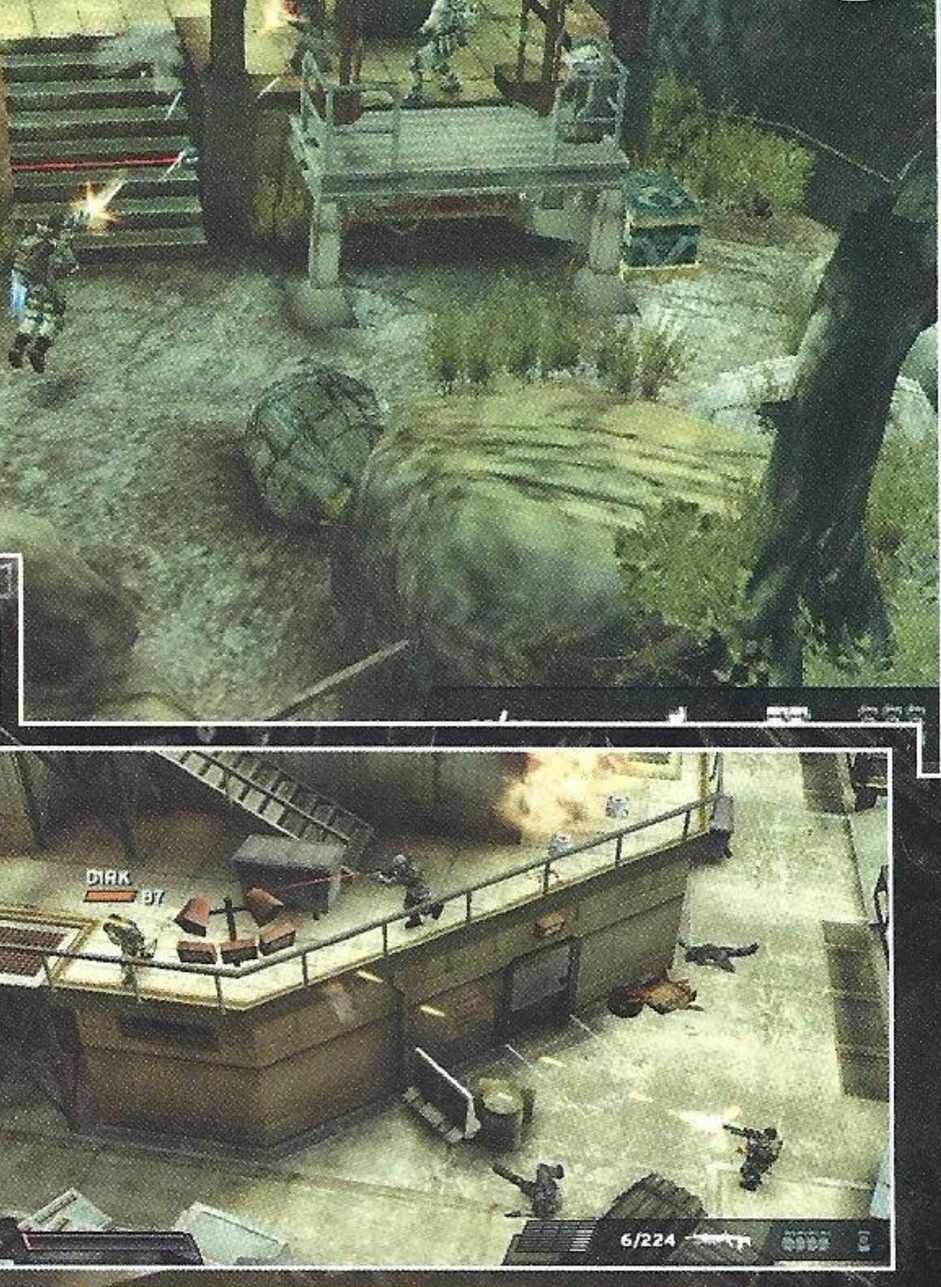
→I PATRZĄC Z GÓRY

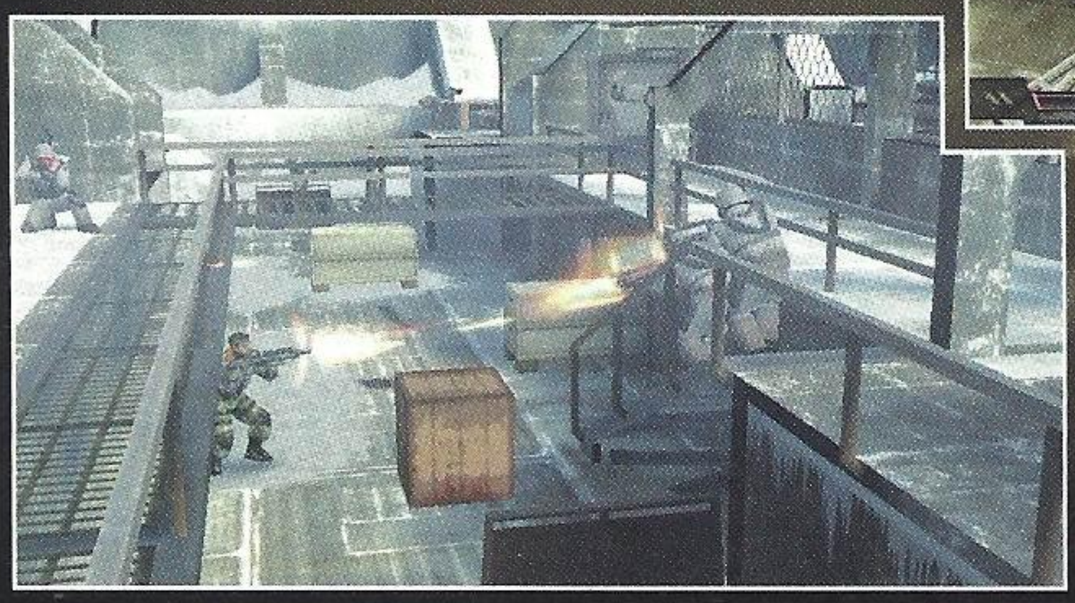
Drugim, ważniejszym powodem, dla którego kibicowałem Liberation, był coraz rzadziej spotykany w grach akcji, a tak przeze mnie lubiany (bo kojarzący mi się z oldskulem) izometryczny widok. Wiadomo nie od dziś, że PSP zupełnie nie jest przystosowane do fpsów, ale za to ma duży ekran pozwalający na ukazanie z odpowiednio wysoko umieszczonej kamery sporego kawałka pola walki. Już po kilku minutach zabawy wiedziałem, że rozwiązanie to okazało się strzałem w dziesiątkę. Dobra widoczność pozwala na zaplanowanie taktyki walki, umiejętne wykorzystanie wszelkich osłon i zapobiega sytuacjom, kiedy przypadkowo wpada się między kilku Helghastów.

Inna sprawa, że dzięki oddalonej kamerze udało się uniknąć problemów z nieostrymi teksturami, modelami składającymi

■ Polska wersja językowa gry bardzo cieszy, ale jeszcze przyjemniej byłoby, gdyby nasz język zagościł również na oficjalnej witrynie internetowej gry.

■ Przy sobie można nosić tylko jedną broń, ale w razie potrzeby można ją wymienić w jednej z kilku specjalnych skrzyń, w których znaleźć można także apteczki oraz granaty.





O online za miesiąc

O trybie kooperacji pisał dwa miesiące temu Gulash. Możliwość wspólnej eliminacji Helghastów, opracowywania taktyk (wabienie, ostrzał z flanki) i konieczność ścisłej współpracy np. ostaniania postaci podkładającej C4, zwiększają przyjemność płynącą z gry. Za miesiąc sprawdzimy sześć przygotowanych przez Guerrillasów map w pięciu trybach online (co-op, deathmatch i jego drużynowej odmianie, Assault oraz Capture the Flag). Przede wszystkim jednak ciekawi nas jak zostanie rozwiązany system „achievementsów", o którym miesiąc temu wspominał w wywiadzie producent gry. Za dobrą grę będzie można otrzymać nowe przedmioty, bronie, a nawet kolejne mapy – jeśli tylko okaże się to prawdą, żywotność Killzone znacznie wzrośnie, co przełoży się bezpośrednio na jej ocenę (czego nie omieszkamy wyraźnie zaznaczyć). Czekamy z niecierpliwością.

się z niewielkiej ilości polygonów, czy aliasingiem, który miejscami jest zauważalny, ale raczej nie można na niego narzekać. Ogólnie przekłada się to na zniwelowanie ewentualnych różnic między Killzone z PS2 a Liberation – obie gry są do siebie podobne, co w przypadku tej drugiej na pewno należy uznać za atut. Dobre wrażenie nieco psują trzy sprawy – twarze postaci na zbliżeniach podczas scenek przerywnikowych, gdy nagle okazuje się, że Templar kompletnie nie jest do siebie podobny, spadająca momentami liczba klatek animacji oraz niewielkie zróżnicowanie przeciwników. Nie przeszkadzało mi, że w pierwszym Killzone również było ich niewielu, bo nadrabiali to genialnym wyglądem. Tym razem jednak nie widać ich zbyt dobrze, więc warto byłoby zwiększyć ich różnorodność.

podobne do siebie należałoby dodać – zabawa z Liberation jest dość liniowa, kolejne starcia wyglądają niemalże tak samo. Znajdź przeciwnika, ukryj się za jakąś osłoną i atakuj krótkimi seriami, po czym szybko się chowaj. Czasem dostępne są dwie drogi, którymi można dojść do konkretnego celu, ale raczej nie ma tutaj swobody wyboru, więc nie można udać się w zupełnie dowolnym kierunku.

Nie mam tego za złe autorom, tym bardziej, że jest to tytuł na konsolę przenośną, więc na każdy kolejny poziom nie chciałbym przeznaczać po kilka godzin. Brakuje mi jednak większego zróżnicowania rozgrywki. Skoro można pojawiającym się od czasu do czasu sterowanym przez konsolę postaciom wydawać rozkazy, to niech nie ograniczają się tylko do podłożenia bomby, czy naciśnięcia przycisku

ślonych zadań i za ich wykonanie otrzymuje się bonusowe przedmioty ułatwiające grę, ale poczucie niespełnienia pozostaje.

→| JESZCZE TU WRÓCIMY

Na pewno życie gry przedłuży tryb zabawy wieloosobowej, ale w tej chwili nie było możliwości sprawdzenia trybu online, głównie dlatego, że w momencie gdy testowałem grę, nie działały jeszcze poświęcone jej serwery. Sprawą zajmiemy się w przyszłym miesiącu, teraz mogę tylko powiedzieć, że Killzone: Liberation doskonale sprawdza się w roli gry akcji na handhelda. Poziomy nie są specjalnie długie, więc można grę przechodzić podczas jazdy autobusem do szkoły/pracy przez zakorkowane miasto. Kamera spisuje się niemalże idealnie, czasami tylko spóźniając się

TRZEBA CZASU, ŻEBY PRZYZWYCZAIĆ SIĘ DO „KRWAW" I „GIŃ SZMATO Z ISA" W WYKONANIU HELGHASTÓW

→| WSZYSTKIEGO ZA MAŁO

Można powiedzieć, że sytuację poprawiają konfrontacje z bossami. Czworonogi mech atakujący rakietami, granatami i prujący z karabinu maszynowego, to tylko jeden z nich, i żeby go pokonać trzeba niemałego refleksu i doskonałego opanowania sterowania (a także stalowych nerwów). Czułem się trochę jakbym grał w Metal Geara, szukając co chwila nowego miejsca do ukrycia się i wychylając się na ułamek sekundy, żeby zaatakować. Uznaję to za duży plus, chociaż muszę przyznać, że walki są trudne, na co raczej nie przygotowują prowadzone przez całą grę potyczki z żołnierzami Helganu. Bardzo w miejscu, do którego bohater nie ma dostępu. Nie mówiąc już o tym, że aż się prosi, by umożliwić zabawę również innymi postaciami, jak to miało miejsce w przypadku pierwszej części. Niestety, głównym i jedynym bohaterem gry jest Templar, mający za zadanie przebić się przez szesnaście poziomów (cztery epizody) i na końcu ubić nowego przywódcę Helghastów, niejakiego generała Metraca. To również niewiele – nie licząc długich starć z bossami, zabawy starcza na kilka godzin, podczas których tylko raz korzysta się z dobrodziejstwa czołgu, poduszkowca i jetpacka. Niby są dodatkowe misje polegające na wykonywaniu na czas okre-

z reakcją, natomiast sterowanie jest bardzo intuicyjne i wygodne, chociaż opcja autocelowania wydaje mi się trochę upierdliwa. Czasem chce się strzelić w beczkę stojącą obok przeciwnika, a Templar uparcie mierzy właśnie w niego. Także podczas walki z bossami konieczność kucnięcia, żeby wycelować w działko (a nie w postać) może kosztować utratę nawet całej energii. Mimo to w ogólnym rozrachunku Liberation jest bardzo dobrą pozycją, ze świetnym klimatem i ładną grafiką.

Mielu ■■

OCENA 9.0/10

MASZ PSP? MUSISZ ZAGRAĆ W KILLZONE

METAL GEAR SOLID 3 SUBSISTENCE

NOWA, LEPSZA WERSJA GRY WYBITNEJ NIE MOGŁA BYĆ SŁABA. A MOŻE JEDNAK?

PlayStation 2

- Wydawca: Konami
- Producent: Kojima Prod.
- Liczba graczy: 1 (8)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Zabawa online, nowa kamera. To po prostu stary, jeszcze lepszy Snake Eater.
ZŁE: Fajne są bonusy, ale jest ich trochę za mało. Więcej trybów online i byłbym wniebowzięty.
BRZYDKIE: Zachowanie niektórych graczy.

GULASH: Zupełnie nie rozumiem postawy Konami i ciągłego odwlekania premiery Subsistence w Europie – pół roku temu z większą radością witałbym tę grę, bo nie powiem, bym pałał specjalnym entuzjazmem podłączając peesdwójkę do sieci, by sprawdzić MGS Online. Na szczęście myliłem się – gra się świetnie, jest ten przefachowy kojimowski klimat, a na deser bonusiki i stary, dobry Snake Eater, którego no po prostu muszę ukończyć jeszcze raz.

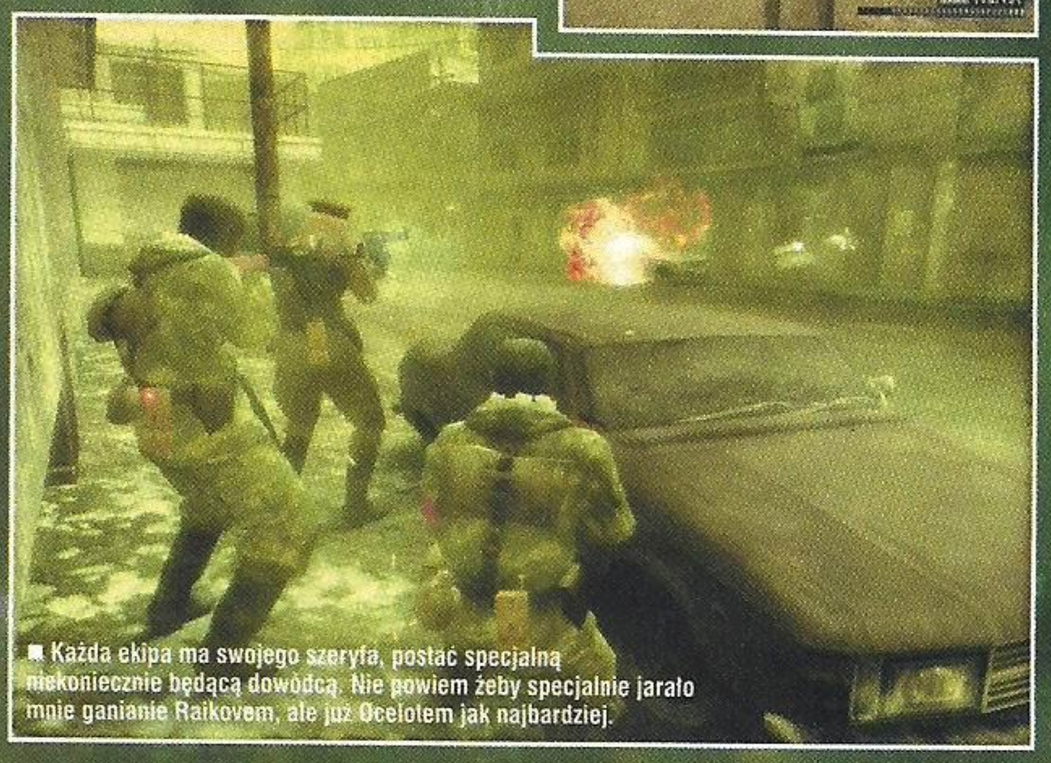
Do tego, że seria Metal Gear Solid jest wyjątkowa, nie trzeba specjalnie nikogo przekonywać, ale czy kiedykolwiek próbowaliście przyjrzeć się tej wyjątkowości pod kątem związków z czasem? Jeśli nie (albo jeśli nie wiecie o czym mówię), postaram się podzielić w tych kilkunastu tysiącach znaków tekstu swoimi spostrzeżeniami, abyście zrozumieli, dlaczego Subsistence powinien tak naprawdę nosić podtytuł Time Paradox. Kto miał okazję pograć już wcześniej w Snake Eatera, z pewnością kojarzy to określenie – pojawia się chociażby w momencie, gdy ginie główny bohater, albo jedna z kluczowych dla rozwoju wydarzeń (dotyczy to całej serii) postaci.

→| KOLEJNA KOLACJA Z WĘŻY

Z fabuły poprzednich gier jasno wynika, kto przeżyje, a kto skończy marnie i właśnie to jest najlepsze w poznawaniu kolejnych jej elementów. Osoby nie znające Snake'a najpierw powinny sprawdzić w akcji Metal Gear Solid oraz Sons of Liberty, a dopiero potem zainteresować się Snake Eaterem, którego „pełną" wersją jest Subsistence. Nie wiecie o co chodzi? Należy się Wam szybkie wytłumaczenie – poprzednie części doczekały się czegoś, co można nazwać wersjami reżyserskimi, a co niektórzy określają krótko wyłudzaniem pieniędzy. Po VR Missions i Substance, przyszła kolej na odświeżoną „trójkę" zawierającą kilka elementów, dla których warto ją kupić – nawet, jeśli ma się na półce wersję oryginalną.

Właśnie napisałem coś, co powinno znaleźć się w podsumowaniu, a więc poleciłem grę każdemu i ręczę głową, że warto wydać na nią kasę. Tak właśnie jest, bo pełen produkt składa się z trzech bardzo sytych płyt DVD, po brzegi wypełnionych wszystkim, co najlepsze MGS ma do zaoferowania. Snake Eater jest częścią płyty pierwszej (Subsistence) i to właśnie od niej należy zacząć zabawę. Jest to niemal dokładnie ta sama bajka, co w przypadku oryginału, z małymi zmianami w postaci dodatkowych kamuflaży czy farb na twarz. Zainteresowanych ich zastosowaniem odsyłam do recenzji Grabarza w N+ 74, teraz tylko powiem, że umożliwiają łatwiejsze ukrycie się przed czujnym wzrokiem przeciwników.

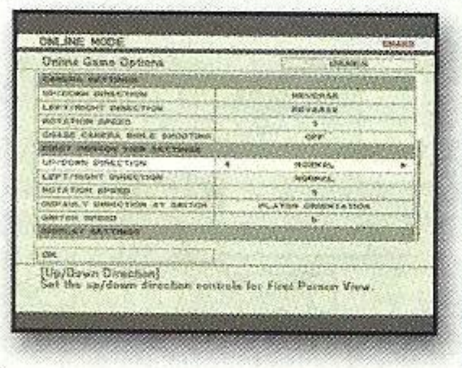
Użyłem słowa „niemal", bo jednak



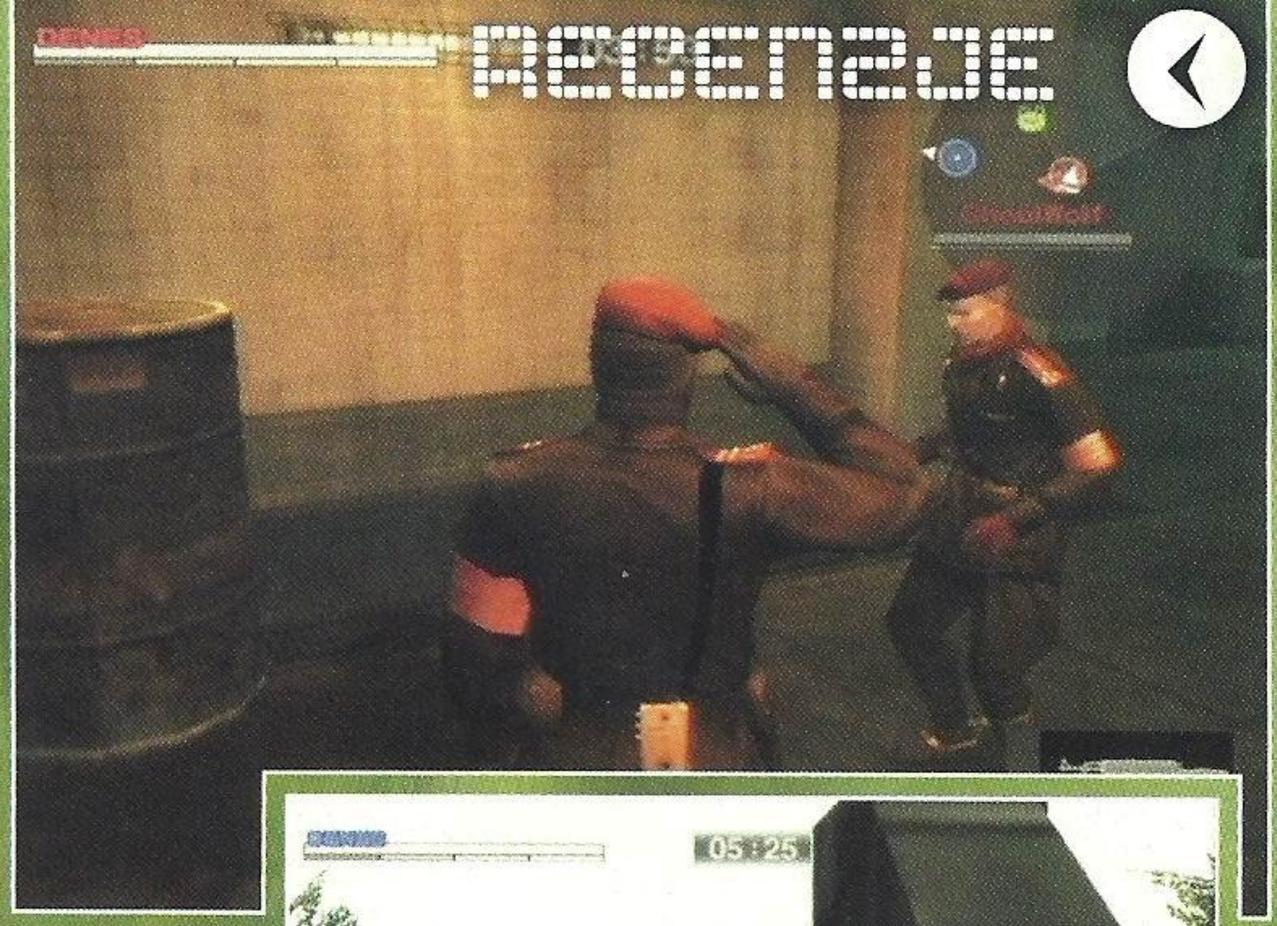
■ Każda ekipa ma swojego szeryfa, postać specjalną niekoniecznie będącą dowódcą. Nie powiem żeby specjalnie jarało mnie ganianie Raikovem, ale już Ocelotem jak najbardziej.

■ Tryb Snake vs Monkey jest skierowany głównie do najmłodszych. Nie ma krwi, nie ma zabijania, są za to wesołe małpki i użyteczne przedmioty do zdobycia.

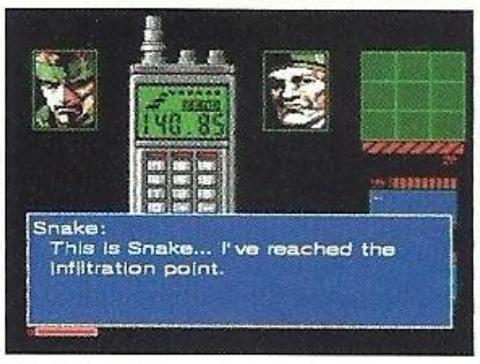
TO NIE JEST TAKIE TRUDNE



Spotkałem się z narzekaniami na niezbyt czytelne menusy w trybach online, ale nie podzielam tej opinii. Przede wszystkim mają one charakterystyczny, MGSowy wygląd (czcionka, wygląd ramek). Kolorem oznaczona jest jakość połączenia – przeważa pomarańcz i zieleń, czyli problemów z połączeniem być nie powinno. Widoczna jest nazwa serwera, rodzaj ustawionego trybu, mapa, ilość grających oraz zasady zabawy. Czy aktywny jest friendly fire (ranienie kompanów), voice chat, czy ewentualnie wprowadzono jakieś ograniczenia rodzajów używanej broni. Można na przykład ustawić sobie walkę tylko przy użyciu noża, ale to już zabawa dla twardzieli. Oczywiście dostępna jest poręczna wyszukiwarka pozwalająca na przykład znaleźć ludzi grających na konkretnej planszy. Wszystko jest na miejscu, a po zalogowaniu do gry szybko wybiera się broń i zaczyna zabawę. Prościzna.



KILKA DODATKÓW



Wśród dodatków znalazł się Duel Mode, czyli następujące po sobie walki z bossami, a także śmieszne filmy, w których Kojima i jego ludzie nabijają się z MGSa. Dla niewyżytych wyjadaczy przygotowano również pierwsze dwa Metal Geary z MSXa – paskudne, ale szacunek się należy, w końcu to korzenie serii.

■ Przed każdym respawnem wybiera się nie tylko broń, ale też podkład muzyczny lecący w tle. Są kawałki z każdej części serii. Genialna sprawa.

pojawiło się coś, co w ogromnym stopniu różni tę wersję SE od oryginału. Mianowicie po raz pierwszy w historii serii porzucono kamerę pokazującą rozgrywkę z dużej wysokości i trochę zbyt ostrego kąta, co nie pozwalało na szybkie rozeznanie się w sytuacji na polu walki. Teraz kamerą można poruszać ustawiając ją według własnego widzimisię. Rozwiązanie to sprawdza się wyśmienicie w trakcie gry, znikła uciążliwa konieczność częstego przełączania się na widok z oczu bohatera, chociaż fani serii poświęcą trochę czasu na przyzwyczajanie się do nowego rozwiązania i porzucanie starych nawyków.

→I UCZTA DLA OKA (I LENIA)

Znów pojawiło się słowo czas, akurat, gdy wspominam o starych nawykach, nabytych przy okazji poprzednich części, w tym również Snake Eatera, w którego przecież świat gra już od dwóch lat. W chwili, kiedy czekamy na Guns of the Patriots i Portable Ops, po raz kolejny (boję się liczyć który) piszemy o „trójce". Świat poszedł do przodu, a w czytniku PS2 wciąż kręci się płyta z tym samym Metalem, wzbogaconym o nową kamerę i kamuflaże. Co prawda wprowadzono możliwość oglądania dokładnie każdej scenki przerywnikowej w aktywującym się z czasem tak zwanym Demo Theater, ale szczerze mówiąc patrząc na zawartość trzeciej płyty – Existence – jest to zbędny bajer i gdyby nic więcej nie trafiło do Subsistence, byłoby to zwykłe wyłudzanie pieniędzy.

Na szczęście tak nie jest, ale zanim o tym opowiem, jeszcze przez chwilę przyjrzyjmy się wspomnianej przed chwilą płycie, poza Europą dodawanej tylko do limitowanych edycji gry. Nie żeby to była jakaś specjalna atrakcja, bo znalazł się na niej trailer MGS4 z zeszłorocznego TGSu oraz ponad trzygodzinny film zmontowany z przerywników wyjętych z gry. Dla fanów jest to raczej możliwość w miarę szybkiego przypomnienia sobie konkretnych wydarzeń, co jest o tyle łatwiejsze, że film został podzielony na rozdziały, więc nie trzeba za każdym razem oglądać całości. Krótko mówiąc płyta Existence jest miłym dodatkiem, aczkolwiek (także z powodu nieświeżego trailera MGS4 – nie można było na jego miejsce dać nowszego?) obejrzałbym chętnie także wywiady i filmy „making of". A tych zabrakło.

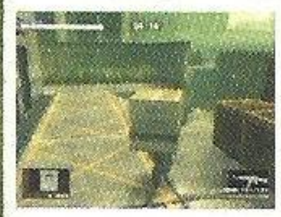
→I NIEZŁOMNY DUCH

Persistence to nazwa drugiej płyty, a oznacza mniej więcej upór, wytrwałość i zawziętość, czyli wszystko, co towarzyszy prawdziwemu graczowi podczas walk prowadzonych przez internet. Projekt Metal Gear Online, o którym wspominano przy okazji pierwszych prezentacji Snake Eatera, ujrzał w końcu światło dzienne trafiając właśnie na drugą płytę zestawu składającego się na Subsistence. I to dopiero jest rewolucja w świecie MGS. Po raz pierwszy fani serii mogą grać poprzez sieć, w jednym z pięciu trybów podobno stanowiących przedsmak możliwości i drobną część pomysłów, jakie Kojima i jego ekipa mają na rozwinięcie idei rozgrywek online. Tak naprawdę dla MGO zdecydowano się wprowadzić poruszanie kamerą, a nie dlatego, że przeciwnicy serii zarzucali archaiczność systemu pokazywania pola walki zastosowanego w „zjadaczu węży". Teraz sukces lub ewentualna porażka sieciowego emgieesa wpłynie na kształt trybu online w Guns of the Patriots, a przynajmniej tak głoszą przedstawiciele Konami i Kojima Productions, zachęcając do kupowania Subsistence i testowania trybów sieciowych. Jest to całkiem niezły sposób na namówienie do ponownego zakupu posiadaczy Snake Eatera, ale może zostawmy zagrywki speców od marketingu i skupmy się na samej zabawie w sieci, stanowiącą tak naprawdę główny punkt programu.

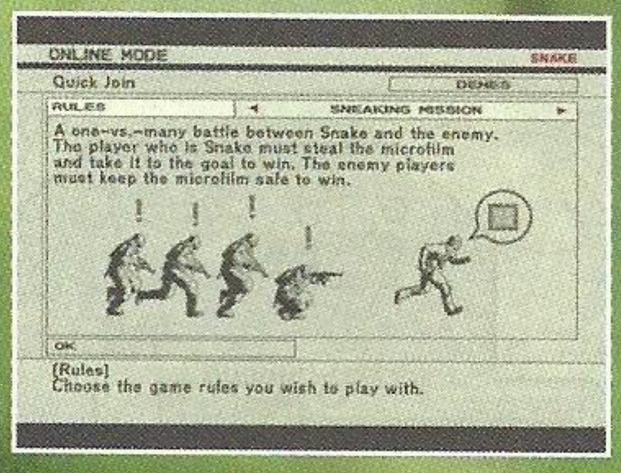
→I REAL-TIME SNAKE EATING

Podłączenie do serwera nie jest specjalnie trudne, podobnie jak stworzenie własnego profilu, ale dopiero wykonując wszystkie te czynności widać, jak Sony zostało z tyłu za Microsoftem w temacie sieci i momentalnie

KARTONOWE PORNO W PUDEŁKU



Może to się wydać odrobinę zabawne, może brzmieć też jak szaleństwo, albo kiepski dowcip, ale w trybie online można używać takich przedmiotów, jak pornopisemka oraz słynne kartony, w których da się skryć. To znaczy teoretycznie, bo gracze są tak przewrażliwieni, że strzelają do każdego pudła w zasięgu wzroku, licząc na frajera, który miałby nadzieję się w taki sposób skryć. Zabrakło mi możliwości zastawiania pułapki poprzez układanie tych pudeł – podłożyłbym pod nie claymore'a albo ustawił tak, żeby ostrzeliwujący je pacjent wlazł mi prosto pod lufę. Natomiast jeśli chodzi o pisemka, to tutaj sprawa wcale nie jest tak oczywista. Można sobie myśleć, że nikt normalny nie zwróciłby na nie uwagi, a tymczasem niektórzy gracze się przy nich zatrzymują i oglądają. Nie mam pytań.



ZABAWA W STRZELANIE

Gdy zaczynałem swoją przygodę online w Subsistence, wydawało mi się, że dobrym pomysłem będzie korzystanie z shotguna. Planowałem długie wylegiwanie się w trawie w oczekiwaniu na przechodzącego, niczego nieświadomego przeciwnika. Szybki wyskok i strzał miał definitywnie kończyć owe spotkania...
Shotgun istotnie jest doskonały z bliska, ale bardzo wolno się przeładowuje, na co warto zwrócić uwagę, jeśli ma się problem z trafieniem nawet z kilku metrów. Wtedy przeciwnik ma bardzo dużo czasu na ustawienie się, co owocuje przyjęciem całej serii i błyskawiczną śmierć. Szybko zmieniłem zdanie i z shotguna przerzuciłem się na AK-47, najczęściej chyba używanego gnata przez ogół graczy. Największą jednak radochę sprawiło mi zaopatrzenie się w miotacz ognia i przypalenie kilku tyłków. Satysfakcja płynąca z salutowania przy płonących zwłokach jest przeogromna.

docenia się potęgę systemu Xbox Live. Na szczęście w przypadku Subsistence można zapisać ustawienia, by przy kolejnym logowaniu szybko połączyć się z serwerem, z czym zresztą nie ma najmniejszych problemów. A na pewno nie z powodu liczby graczy rzadko kiedy przekraczającej czterysta osób. Czy to dużo? Niespecjalnie, i nie zawsze znajdą się chętni do zabawy w każdym z pięciu dostępnych trybów, za to bez trudu spotka się zarówno lamerów, nooobów jak i prawdziwych wymiataczy, co mi akurat bardzo odpowiada. Każdy znajdzie godnego siebie przeciwnika, chociaż wątpię bym tym stwierdzeniem zachęcił tłumy do odważnego wejścia w świat online. Podobno ludzie boją się, czy może raczej wstydzą grać w sieci...

W każdym razie widać, że wciąż wiele osób „próbuje" sieciowego MGSa, który troszkę różni się do tego, do czego zdążyli się przyzwyczaić przez wszystkie te lata samotnego ratowania świata od zapędów złych koleżków i eliminowania kolejnych Metal Gearów. Myślę jednak, że gra się przyjmie, a już teraz widać jak roznoszą się wśród graczy pewne nawyki, jak salutowanie nad ciałem zabitego sekundę wcześniej przeciwnika (jest to dobrze widoczne na ekranie z perspektywy zastrzelonego – takie małe upokorzenie dla ofiary, dające cholerną satysfakcję zdobywcy fraga). Oby tylko nie przyjęło się to, co zrobił pewien gość, gdy odłożyłem na moment pada i zająłem się rozmową przez Gadu-Gadu. Jakież było moje zdziwienie, kiedy po odwróceniu głowy w stronę ekranu zobaczyłem, że moja postać została ogłuszona, a ów gracz stanął tak, żeby być nad pośladkami powalonego i zaczął robić przysiady. Na usta cisną mi się tylko dwa słowa – „massive damage".

→| PRZECIWKO SNAKE'OWI

W temacie poniżania innych ludzka wyobraźnia nie zna granic. Ograniczony za to został wachlarz ruchów dostępnych w zależności od trybów rozgrywki. Nie można stanąć na palcach (jakby to było komuś potrzebne), nie da się wejść do menu leczenia w celu poprawienia stanu zdrowia (w ogóle nie da się pauzować gry). Jeśli chodzi o techniki CQC pozostała jedynie opcja powalenia przeciwnika, no chyba, że odpali się tryb Sneaking Mission i wcieli się w rolę Snake'a, który zna trochę więcej sztuczek.

Zabawa w SM polega na zdobyciu bronionego przez grupę żołnierzy mikrochipa, ale wbrew pozorom nie jest to zbyt trudne. Wąż potrafi odpalić prawie-niewidzialność, kiedy nie korzysta z broni i niespecjalnie musi przejmować się tym, że delikatnie go widać, a w razie potrzeby przeciwnicy mogą użyć znanych ze Snake Eatera skanerów-radarów. Technikami CQC Snake pozbawia przytomności na kilkanaście długich sekund, wytrzymuje też mniejsze obrażenia i w rękach dobrego gracza to on stanowi dużo większe zagrożenie, niż grupa żołnierzy. Dlatego broniący chipa wojacy muszą ze sobą współpracować, żeby powstrzymać „legendę".

WIDAĆ, ŻE WCIĄŻ WIELE OSÓB „PRÓBUJE" SIECIOWEGO MGSA, KTÓRY TROSZKĘ RÓŻNI SIĘ DO TEGO, DO CZEGO ZDĄŻYLI SIĘ PRZYZWYCZAIĆ PRZEZ LATA

Niestety, jeśli nie dysponujecie headsetem, albo klawiaturą (w co raczej nie wątpię) musicie zdać się na komunikację przy użyciu komend wybieranych ze specjalnego menu. Jest to raczej niewygodne rozwiązanie – wymaga nauczenia się jak najszybszego przebijania przez menu do konkretnych odzywek. Może się jednak spodobać, bo któż by nie chciał zobaczyć nad głową sterowanej przez siebie postaci charakterystycznego wykrzyknika?

→| I RESZCIE ŚWIATA

Pozostałe cztery tryby zabawy online raczej nic nowego nie wprowadzają do tematu. Deathmatch (każdy przeciwko każdemu) i jego drużynowa odmiana spotykają się z największym zainteresowaniem ze strony graczy. Następne dwa to: Capture Mission (zwane Capture the Frog jako, że zamiast flagi do bazy należy donieść gumową żabę) oraz Rescue Mission polegające na ostanianiu przed ogniem przeciwnika wybranego gracza. W tym trybie po otrzymaniu śmiertelnego strzału trzeba poczekać aż cała runda dobiegnie końca, by móc się respawnować. Wcześniej da się tylko biegać i jako duch przyglądać się grze innych.

Walki toczą się na mapach w większości znanych ze Snake Eatera. Jest zatem miejsce, gdzie po raz pierwszy bohater spotyka szaleńców z miotaczami ognia, jest też cela, do której trafia, gdy uśpi go podczas walki pewien wesoły staruszek. Każda arena jest wielopoziomowa i jeśli nie zaznaczono tego wcześniej w opcjach, da się ten fakt wykorzystać do prowadzenia walki według własnego upodobania. Dostępne są karabiny snajperskie, wyrzutnie rakiet, granaty (również ogłuszające), karabiny maszynowe, shotgun i kilka innych broni. Dla każdego coś miłego. Najlepsze jest jednak to, że cały czas gra się w MGSa, a więc można wczołgać się pod schody, albo zaczaić w wysokiej trawie i zaatakować znienacka. System ten sprawdza się perfekcyjnie, błyskawicznie rozwiewając obawy, że w ferworze walki szybko zapomni się o przyklejaniu do ścian, czołganiu i wykorzystywaniu innych cech właściwych emgieesowej rozgrywce. Trzeba przy tym zaznaczyć, że tempo nie jest przesadnie wolne, choć fani rzeźni w typie Painkillera nie mają czego tu szukać.

→| BIG BOSS

Z której strony nie patrzeć, Subsistence jest, zgodnie z zapowiedziami, pełną wersją Snake Eatera i na dodatek, mimo upływu czasu (kolejny paradoks?), plasuje się w ścisłej czołówce gier na PS2 pod względem oprawy graficznej. Nie jest to poziom next-genów, ale po przesiadce z X360 nawet specjalnie się nie skrzywiłem. Duże, przepięknie animowane, naturalnie poruszające się postacie, stała liczba klatek animacji, dobra widoczność. Krótko mówiąc – jest na czym oko zawiesić. O muzyce i dźwiękach nawet nie muszę wspominać, bo są jak zawsze (i jak w SE) nie do przebicia.

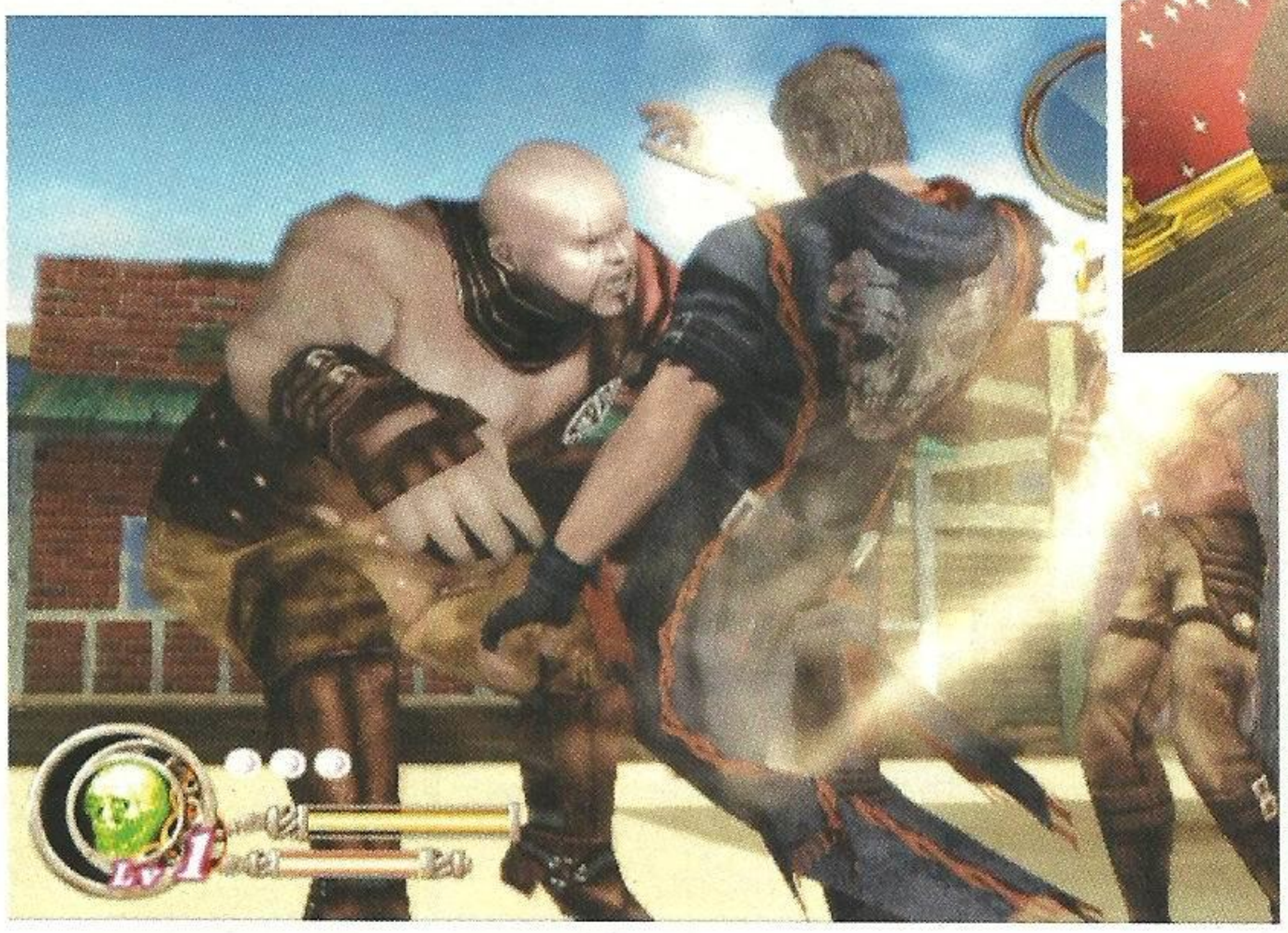
Czy zatem Subsistence zasługuje na dychę? Jeśli się nad tym zastanowić, to dodatków mogło być więcej, trybów rozgrywki online też jest niewiele, bo zaledwie pięć, więc patrząc pod tym kątem na pewno nie jest idealnie. Z drugiej strony – w ogóle genialne jest, że pojawiła się opcja gry w sieci i sprawdza się wyśmienicie, a nowa kamera jeszcze bardziej podnosi grywalność. Paradoksem byłoby, gdyby gra się nie zestarzała, paradoksem byłoby, gdyby nie dostała ponownie dziesiątki jeśli jest jeszcze lepszą wersją „dziesiątkowej" gry. I tego chyba właśnie będę się trzymać – dla świeżych w temacie jest to tak, jakby zapoznali się ze Snake Eaterem w wersji de luxe, a starzy wyjadacze mogą poczekać na MGS4 i tam sobie sprawdzą pewnie o wiele bardziej rozwinięty tryb online.

Mielu ■■

OCENA 10/10
NIE MA MOCNYCH NA WĘŻA

■ Sieciowi twardziele, czując się bezpiecznie za klawiaturą prezentują nienaganne maniery. Zajęty łapaniem skrinów odłożyłem na bok ganianie za Wężem i oto, z jaką reakcją się spotkałem. Sam miód.

■ Capcom popełnił wielki błąd zamykając Clover Studios. Tym samym pożegnał się z takimi ludźmi, jak Inaba czy Kamiya, delikwentami odpowiedzialnymi za V-Jurka i Devil May Cry. A my dostajemy miodną młóckę ze świetnym, luzackim, wykręconym klimatem.



GODHAND

PlayStation 2

- Wydawca: Capcom
- Producent: Clover Std.
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA ■■■■■■■■□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■■■■■■□

DOBRE: Rozgardiasz, harmider, młócka, muzyka. Stara szkoła.
ZŁE: Dwóch tłustych czarnuchów w obcisłych, odblaskowych gatkach.
BRZYDKIE: Projekty poziomów i miotająca się momentami kamera.

GULASH: Haha, co za przekomiczna gra! Już same projekty postaci powodują u mnie spore rozbawienie, nie mówiąc już o efektach działania uderzeń bohatera i kapitalnej oprawie dźwiękowej. Szkoda, że poziomy są trochę monotonne no i szkoda, że Clover zostało rozwiązane, niemniej jednak gra jest fajna. A zanim zaczniesz z zadumie kiwać głową nad losem Clover przypomnij sobie, czy TY kupiłeś Viewtiful Joe 2?

GODHAND ŹLE MI SIĘ KOJARZY

Jeśli pamiętacie takiego potworka, mordoklepkę z postaciami uniwersum FF, od twórców m.in. Tobala, pod tytułem Ehrgeiz, to pewnie kojarzycie też Kena „Godhand" Mishimę. Na szczęście, na tym podobieństwa gry Clover z paszkwilem Dream Factory się kończą.

→I MARTWI MIŁOŚNICY KREATYWNOŚCI

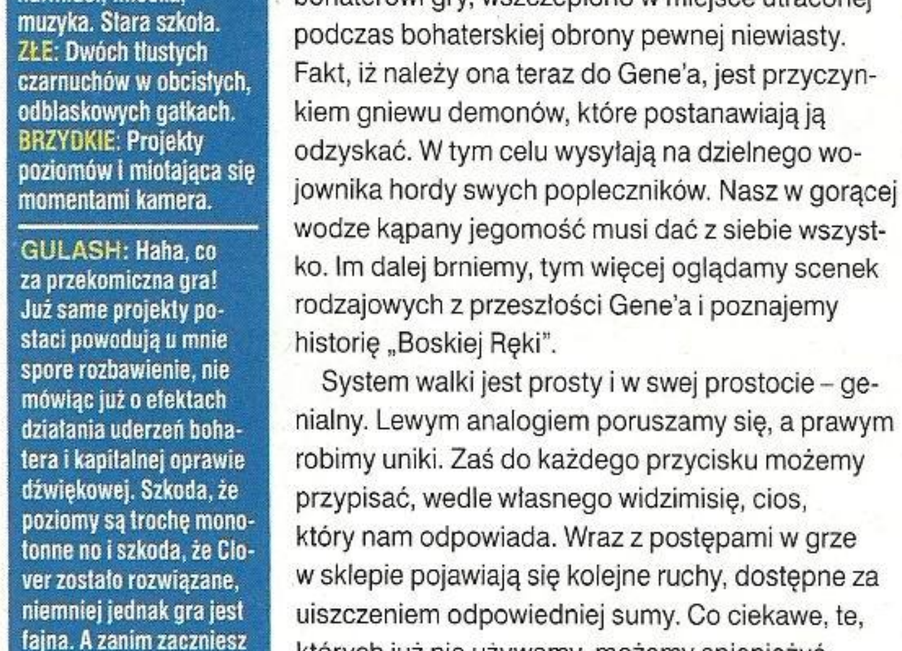
Nie powinienem uprzedzać faktów, ale **Godhand** mnie nie zawiódł. Oczekiwałem solidnej rzezi i ją dostałem. W sumie na tym mógłbym tę recenzję zakończyć, ale obowiązek mi nie pozwala.

Tytułowa boska ręka to kończyna o nadprzyrodzonych mocach, którą Gene'owi, czyli głównemu bohaterowi gry, wszczepiono w miejsce utraconej podczas bohaterskiej obrony pewnej niewiasty. Fakt, iż należy ona teraz do Gene'a, jest przyczynkiem gniewu demonów, które postanawiają ją odzyskać. W tym celu wysyłają na dzielnego wojownika hordy swych poplecznikow. Nasz w gorącej wodze kąpany jegomość musi dać z siebie wszystko. Im dalej brniemy, tym więcej oglądamy scenek rodzajowych z przeszłości Gene'a i poznajemy historię „Boskiej Ręki".

System walki jest prosty i w swej prostocie – genialny. Lewym analogiem poruszamy się, a prawym robimy uniki. Zaś do każdego przycisku możemy przypisać, wedle własnego widzimisię, cios, który nam odpowiada. Wraz z postępami w grze w sklepie pojawiają się kolejne ruchy, dostępne za uiszczeniem odpowiedniej sumy. Co ciekawe, te, których już nie używamy, możemy spieniężyć.

→I MIAŻDŻ, TŁUCZ, RWIJ

Każdy poziom wypchany jest po brzegi różnej



maści delikwentami. Poczynając od oprychów okutych w zbroje i wymachujących toporami, przez ziomków z niebieskimi, szpiczastymi irokezami, czy zakapiorów na wzór Voldo, kończąc na ohydnych grubasach naparzających nas z dyńki. Problem się robi, kiedy z jednego z takich typków wyskoczy demon – wtedy całe otoczenie zmienia barwy, a my musimy radzić sobie z takim zmutowanym, przerośniętym skurczybykiem.

Sama walka to czysto arcade'owa młócka. Efektowna i niewymagająca, w staroszkolnym stylu. Niby łatwa, ale bez umiejętnego blokowania dużo nie ugramy. Nie można nieustannie szarżować – trzeba rozsądnie gospodarować mocą boskiej łapy i umiejętnie rozdawać kolejne razy. Co ważne, nigdy nie miałem poczucia, że gra mnie oszukała, zawsze wiedziałem, iż popełniłem w którymś momencie błąd.

Kosmiczne juggle, obrotowe kopniaki, podcinki, uppercuty, łokcie, specjalne techniki okraszone feriami barw, wszystko to płynnie łączy się w combosy. Kiedy już ewidentnie nadszarpniemy zdrowie oponenta, możemy do niego podbić i wcisnąć kółko, co zaprocentuje, zależnie od sytuacji i rodzaju denata, jakąś porypaną, brutalną akcją. Może to być zdeptanie czerepu, kopniak w jaja, klaps po czterech literach, czy wrestlingowy rzut. Sprawę utrudnia jednak trochę fakt, iż kamera usytuowana jest zbyt blisko pleców Gene'a, co powoduje momentami niezłe zamieszanie.

→I KONTROWERSJE

Wykręcony design **Godhand** to, niestety, tylko przeciwnicy. Zarówno ci standardowi, mini-bossowie, jak i duzi szefowie. A tych jest całkiem spora gromadka – para homoseksualnych murzynów w obcisłych, cekinowych kombinezonach (a la Chris Tucker z Piątego Zmysłu), meksykański fan Elvisa z nadwagą, czy dziewczyna w stroju sadomaso i obowiązkowym biczem pod pachą, to tylko

przykłady pierwsze brzegu. Napisałem „niestety", bo ta oryginalność nie dotyczy już projektów poziomów. Te są nudne. Kolejne, mniej lub bardziej otwarte przestrzenie wypełnione wrogami. Kilka murków, beczek. I dalej to samo.

Grafika jest schludna, modele postaci zrobione z jajem, bez przepychu i morza detali, lecz na poziomie. Otoczenie już takie fajne raczej nie jest – powtarzające się tekstury, niekiedy jakby z innej epoki. Animacja to pierwsza liga, widać motion-capture, bez którego nie osiągnęłoby się takiej płynności.

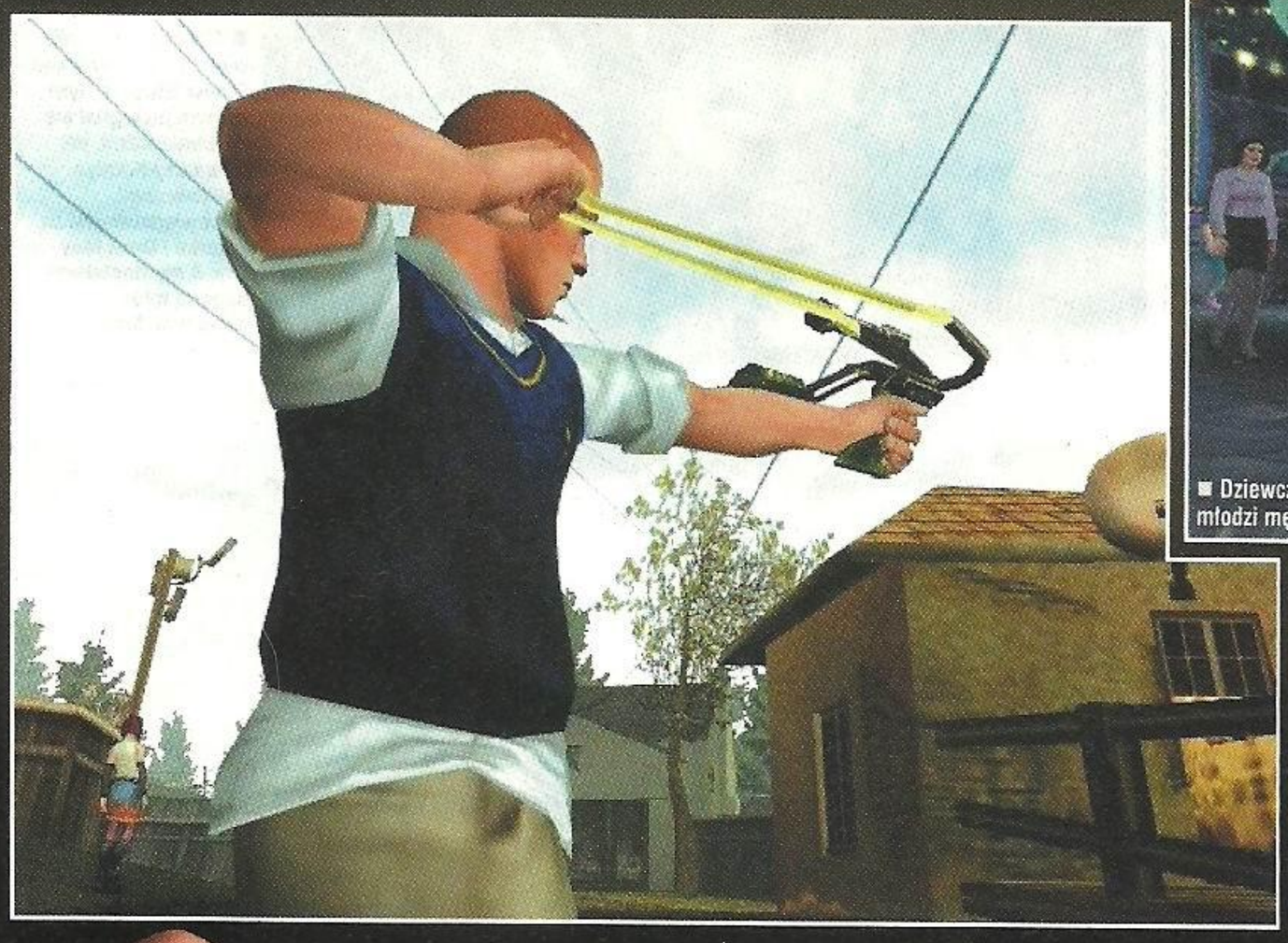
Osobny akapit należy się ścieżce dźwiękowej. Znakomite, lekkie, gitarowe przygrywki wspaniale komponują się z całością. Podczas starć szybsze riffy mobilizują do walki, a luzackie brzdąkania relaksują między kolejnymi potyczkami. W trakcie konfrontacji z bossami odgrywane są charakterystyczne rytmy – podczas walki z Elvisem są to remiksy Króla, gdy walczymy ze zniewieściałymi niggerami – rock z odrobiną wokali z lat 70.

→I RĘKA MISTRZÓW

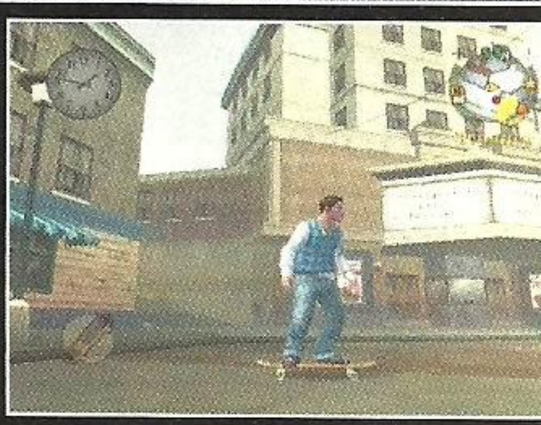
Tęsknisz za nawalankami w starym stylu? Chcesz się poczuć z powrotem viewtiful? Wal w ciemno, w **Godhand** być może po raz ostatni masz okazję poczuć rękę mistrzów z Clover.

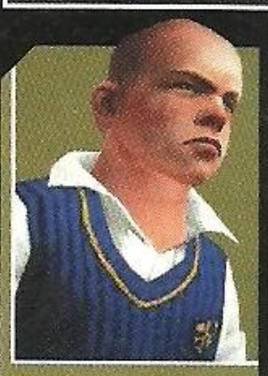
Ganon ■■

OCENA 7.5/10
VIEWTIFUL HAND



■ Dziewczyny są fajne. To kolejna z lekcji, którą młodzi mężczyźni wynoszą z podstawówki.





CANIS CANEM EDIT

KOLEJNA GRA ROCKSTAR Z LISTY LEKTUR OBOWIĄZKOWYCH!

PlayStation 2

- Wydawca: Rockstar
- Producent: Rockstar
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD

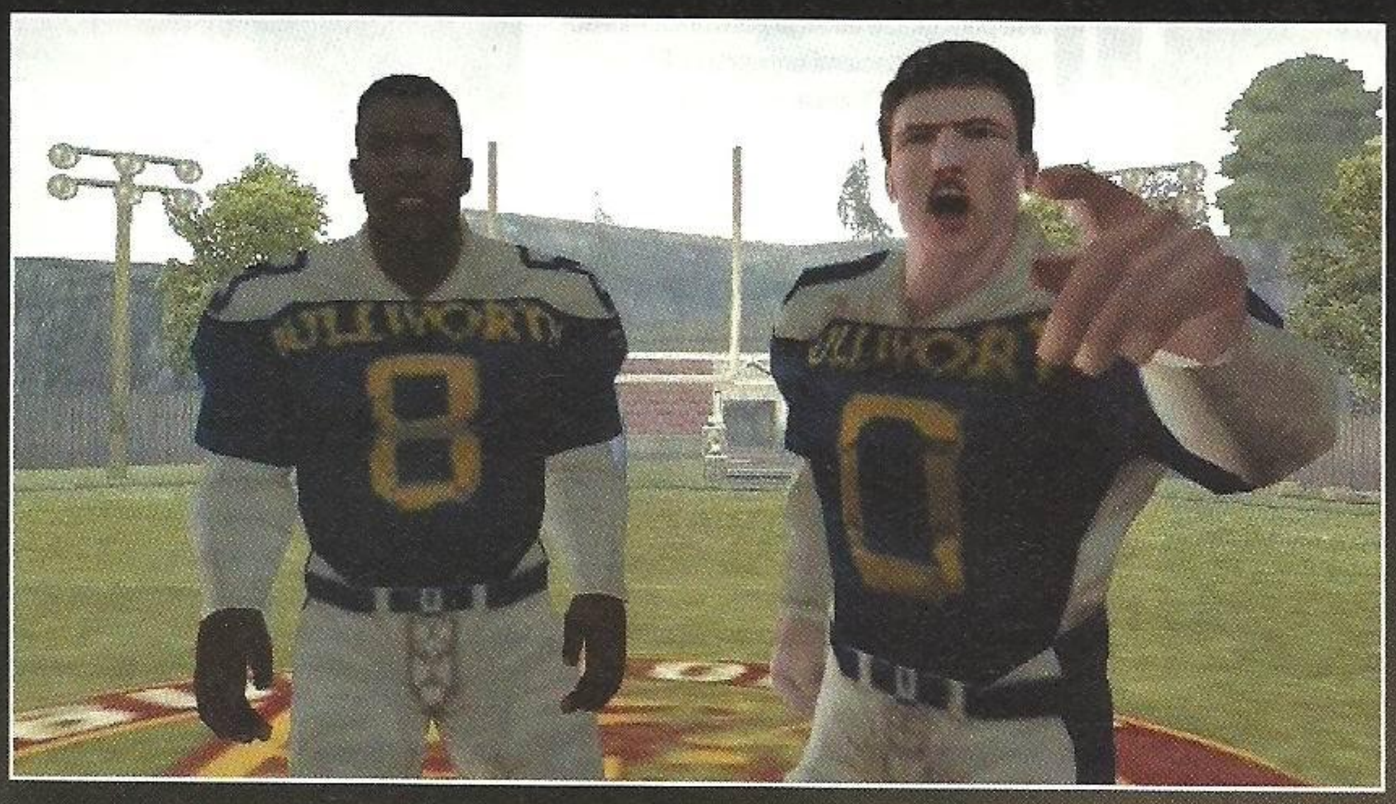
DOBRE: Wciągająca przygoda oprawiona świetną grafiką i dźwiękiem. Doskonała karykatura szkolnego życia.
ZŁE: Za krótkie sekwencje „lekcyjne" i niski poziom trudności. Praca kamery.
BRZYDKIE: Bugi. Ale można je policzyć na palcach jednej dłoni, więc nie ma się czym przejmować.

MARCELLUS: Canis Canem Edit znaczy tyle, co „pies zjada psa", a u nas najbliższym odpowiednikiem jest zapewne „wyścig szczurów", na szczęście nikt nie wpadł na pomysł spolszczenia tego tytułu, bo zapewne wyszłoby coś strasznego... Uwielbiam gry Rockstara spoza serii GTA, bo są bardziej zwarte i ukierunkowane na cel. Jeżeli nudzi Was ciągłe ganianie z wielką spluwą po mieście i sprzedawania kokainy, to warto cofnąć się do czasów szkolnych i zacząć uprzykrzać życie nauczycielom podśpiewując pod nosem „We don't need no education..."

Przynajmniej do czasu, kiedy nie zajmie się nią nasz jaśnie oświecony minister edukacji narodowej – Roman Giertych. Bo skoro spróbował wysiudać z kanonu literatury szkolnej nawet sienkiewiczowską Trylogię, to tym bardziej nie będzie miał skrupułów w stosunku do gry, w której szkoła przedstawiona została jako siedlisko wszelkiego zła, demoralizujących wartości, przemocy i szeroko pojętej swobody obyczajów! Miejmy więc nadzieję, że przygody Jimmy'ego Hopkinsa nie trafią do rąk ministerialnej komisji do spraw moralnego i patriotycznego wychowania młodzieży, bo pan Roman w końcu na poważnie zainteresuje się rynkiem gier video w Polsce i do zabawy zostanie nam co najwyżej Tetris, gry planszowe i oczywiście takie killery, jak „Ja jestem" z porywającym soundtrackiem „Arki Noego". No, ewentualnie powstanie pierwsza gra z papieżem Janem Pawłem II w roli głównej. I nie ma z czego śmiać – w maturalną amnestię też niby nikt nie wierzył!

No ale czy tak naprawdę jest jakikolwiek powód, żeby rozwodzić się nad moralną zgnilizną i obrazoburczymi treściami, jakie znalazły się w dosyć mocno promowanej przez Rockstar grze Canis Canem Edit (w US wydana jako Bully)? Stanowczo i zdecydowanie nie! I tutaj od razu muszę rozczarować wszystkich, którzy mieli nadzieję na to, że będą w końcu mogli założyć wirtualnemu nauczycielowi od angielskiego kosz na głowę, rozprowadzać prochy w szkole albo biegać pomiędzy lekcjami z kosą w dłoni. Canis Canem Edit, choć nie pozbawiona pewnej dozy przemocy, jest przede wszystkim bardzo zgrabną satyrą na życie szkolne amerykańskich nastolatków. Innymi słowy, wszystko tutaj pokazane jest w krzywym zwierciadle, niejako z przymrużeniem oka, a w grze tak naprawdę nie ma ani kropli krwi. To nie jest tytuł o zdemoralizowanym nastolatku, który miażdży słabszym nosy, znęca się nad nauczycielami i molestuje co ładniejsze uczennice... A przynajmniej nie do końca.

Najsilniejszą bronią Rockstar zawsze były ironia i sarkazm, dzięki którym nawet potencjalnie brutalne gry z serii Grand Theft Auto wydawały się kolorowe, sympatyczne i przede wszystkim zabawne. I nie inaczej jest właśnie z Canis Canem Edit. Główny bohater – Jimmy Hopkins – trafia do prywatnej szkoły Bullsworth Academy, która tak naprawdę bardziej przypomina obóz koncentracyjny niż placówkę oświatową. Chociaż Jimmy do wzorowych uczniów nie należy, to jednak nawet on zaskoczony jest skalą zepsucia młodzieży uczęszczającej do jego nowej szkoły. Starsi uczniowie znęcają się nad młodszymi, ładniejsze uczennice dokuczają brzydszym, młodociane gangi dzielą szkołę i miasteczko na strefy wpływów, a na domiar złego każdy chce „sprawdzić" nowego chłopaka w budzie. A jako że w Bullsworth Academy miarą człowieka nie jest cenzurka pełna dobrych ocen i odznaka wzorowego ucznia, Jimmy postanawia przedstawić szkolnym chuliganom swój punkt widzenia przy użyciu pięści, kopniaków, procy, petard, śmierdzielów i kilku innych ciekawych zabawek. Tak czy inaczej, ten rok szkolny na pewno nie będzie dla niego łatwy…



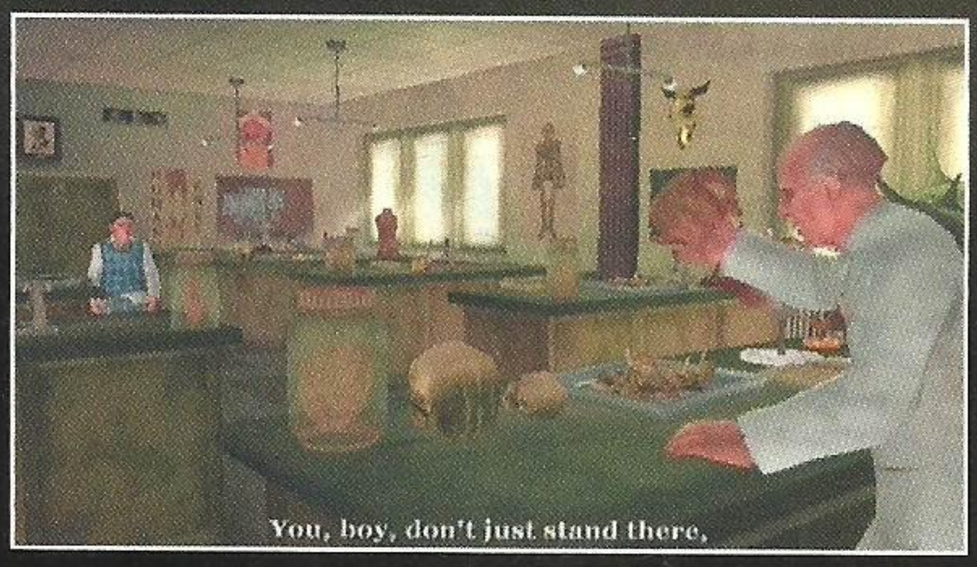
PSZE PANI, A JASIO SIĘ BIJE!

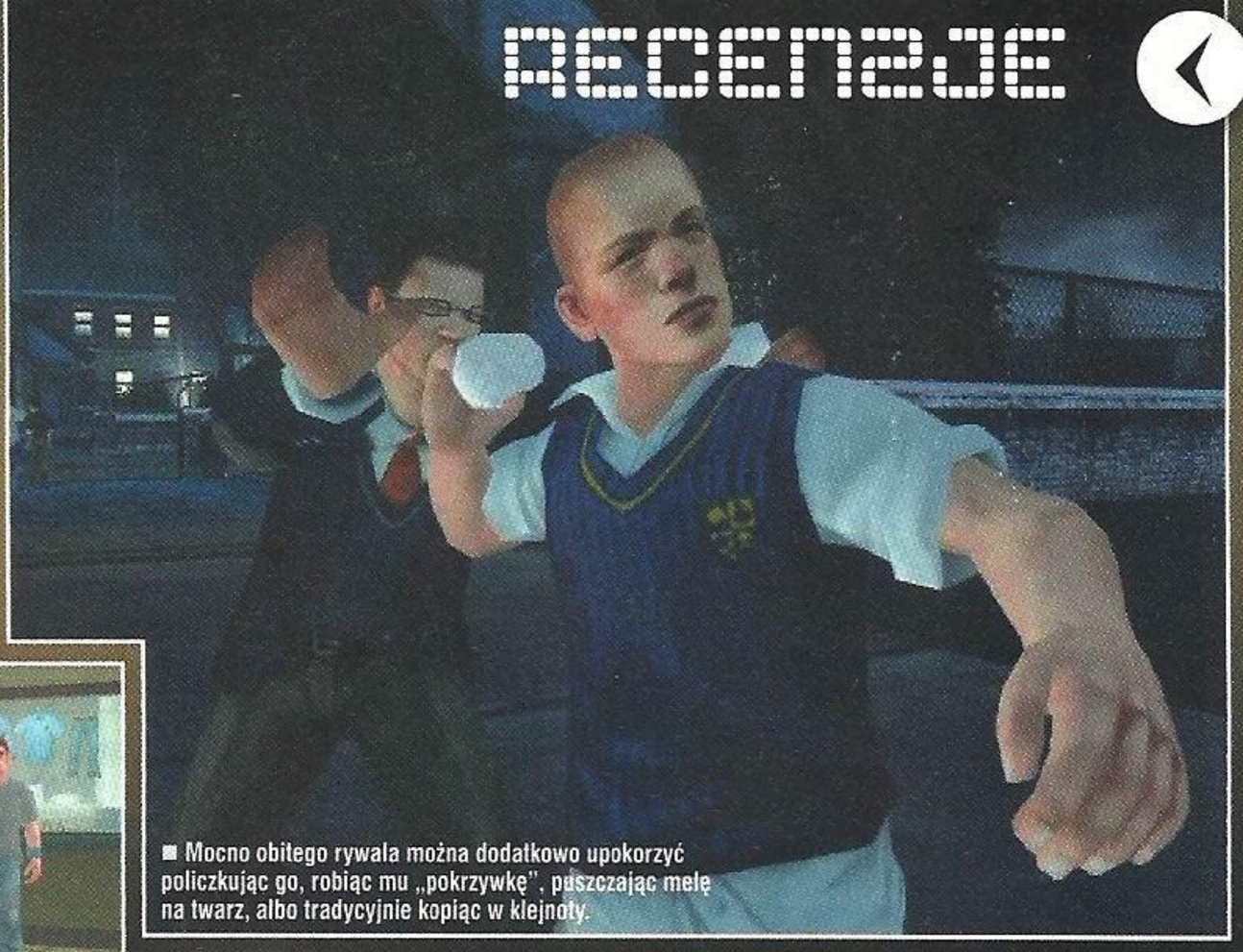
Walka w Canis Canem Edit to nie jedyny sposób na okazanie innym uczniom swojej wyższości. Oprócz pięści, Jimmy może wykorzystać takie zabawki, jak: proca, śmierdziele, petardy, kolorowe kulki idealne do wysypania pod nogi goniących nas chuliganów, butelkową bazookę, czy też aparat fotograficzny. Przedmiotów jest znaczne więcej, ale do moich ulubionych należała karteczka z napisem „kick me", którą można przykleić do pleców niezbyt lubianego kolegi. Chyba nie trzeba mówić, co się dzieje później z takim delikwentem. Ach, dla romantyków znajdą się też maskotki, kwiaty i czekoladki, dzięki którym każdą laseczka ze szkoły będzie chciała pójść z Jimmym „w śliniaka". Najfajniejsze są te rude z dużymi… oczami.
PS: Podobno Gulashowi udało się też ucałować chłopca, ale ja tam już szczegółów nie znam, hehe.

→| PIERWSZY DZWONEK

Od samego początku widać jak na dłoni, że najnowsze dzieło Rockstar nie jest zwykłą grą, obok której można przejść obojętnie. A to przede wszystkim za sprawą niesamowitego klimatu, jaki emanuje z każdej linijki kodu Canis Canem Edit. Począwszy od grafiki, poprzez muzykę i wszystkie modele budynków oraz postaci wyświetlanych na ekranie telewizora, w każdym elemencie da się wyczuć tę niezwykłą atmosferę Rockstara, łączącą najlepsze cechy takich hitów jak GTA, Manhunt czy Warriors. Na pierwszy plan wysuwa się oczywiście niezawodne poczucie humoru, które mogłoby do łez rozbawić umarłego. Cała gra pełna jest subtelnych żartów, aluzji i dowcipów, które nie zawsze jednak trafią do gracza nie znającego dostatecznie dobrze języka angielskiego.

Obsada gry to już po prostu mistrzostwo świata.





■ Mocno obitego rywala można dodatkowo upokorzyć policzkując go, robiąc mu „pokrzywkę", puszczając melę na twarz, albo tradycyjnie kopiąc w klejnoty.

PRZYSPOSOBIENIE OBRONNE

Walka to jeden z fajniejszych motywów w Canis Canem Edit. Pojedynki wyglądają podobnie do tych z GTA, tak więc najpierw należy się zalockować na odpowiednim wrogu, a następnie przypuścić zmasowany atak. W przeciwieństwie jednak do GTA, Jimmy ma do dyspozycji znacznie większy arsenał ciosów, który zresztą powiększa po każdej wizycie na sali gimnastycznej. Oprócz tego, nowych technik naucza młodego Hopkinsa nieco zwariowany weteran wojny w Wietnamie, który w zamian za swe lekcje domaga się od uczniaka tranzystorów radiowych. Jednak to jeszcze nie wszystko! Oprócz repertuaru ciosów, Jimmy może poprawić swoją siłę w małej szkółce bokserskiej. Po takim przygotowaniu nie będziesz musiał tłuc tylko chudych okularników, ale będziesz mógł stawić czoła nawet drabom ze szkolnej drużyny futbolowej. Co by nie mówić, walka jest naprawdę bardzo fajna, a Jimmy szybko opanuje przeróżne uppercuty, podcinki, a nawet przewracanie wroga i legendarny kopniak w kulki. Cóż, w Polsce buda Jimmiego musiałaby chyba zostać potrójnie objęta programem „Bezpieczna szkoła".

Praktycznie każda postać istotna dla przebiegu fabuły, to prawdziwa indywidualność z własnym charakterem i pokaźnym kompletem wad oraz zalet. Wystarczy wspomnieć tylko nadużywającego alkoholu nauczyciela angielskiego, nieco „ciepławego" wuefistę, który uwielbia zapach męskiego potu i sporty opierające się na zasadzie „full contact", czy też nauczycielkę plastyki – przyczajoną nimfomankę mającą wyraźnie ochotę na nieletniego Hopkinsa. A koledzy naszego bohatera? Znalazło się miejsce dla grubaska, nad którym znęca się co najmniej połowa szkoły, zahukanego kujona w okularach żyjącego w świecie ulubionej gry RPG, czy też przygłupiego osiłka, który najpierw bije, a potem myśli… chociaż co do tego drugiego, to w ogóle nie mam pewności. Żaden z nich nie umywa się jednak do Gary'ego, który na początku bierze pod swe opiekuńcze skrzydełka naszego Hopkinsa, a już po kilku spotkaniach z owym jegomościem widać, że mamy tu do czynienia z młodocianym wcieleniem Adolfa Hitlera. Niesamowita sprawa! Zresztą sprawdźcie, jaki strój założy Gary na Helloween – myślałem, że pęknę ze śmiechu! W tej kwestii wszystko w CCE po prostu rządzi – projekty postaci, dialogi, głosy lektorów… no po prostu wszystko! Nie inaczej jest z samą fabułą, która może i jest całkiem łatwa do przewidzenia, to jednak niezwykle wkręca i, co najważniejsze, daje szansę do zapoznania się z niezwykle bogatym wachlarzem przeróżnych misji, jakie musi wykonać nasz koleżka.

WSZYSTKO W CCE PO PROSTU RZĄDZI – PROJEKTY POSTACI, DIALOGI, GŁOSY LEKTORÓW… NO PO PROSTU WSZYSTKO!

→| PRACA DOMOWA

Co się zaś tyczy misji, to autorzy sięgnęli po sprawdzone i lubiane rozwiązania z GTA oraz Warriorsów. Do dyspozycji gracza oddano otwarty świat, na który składa się ogromna szkoła z kilkoma budynkami towarzyszącymi oraz spory kawałek miasta pełen sklepów, barów, ciemnych uliczek i mostów, a nawet rozległa plaża, stadion i morze (można pływać!). Świat gry jest jednak znacznie mniejszy, niż ten znany nam choćby z San Andreas czy Liberty City Stories, ale nie ma się czym przejmować, gdyż dzięki temu na jakości zyskały wszystkie modele postaci lub budynków, a grafikom udało się zachować bardzo płynną animację pozbawioną przykrych zjawisk w postaci pop-upów i tym podobnych. Poza tym teren jest na tyle rozległy, że i tak będziecie mieli ręce pełne roboty, a misje podstawowe, chociaż ogólnie raczej łatwe do wykonania, na pewno w pełni Was usatysfakcjonują. Musze przyznać, że wciąż zaskakuje mnie też pomysłowość chłopaków z Rockstar, bo w trakcie całej gry różnorodność zadań jest naprawdę olbrzymia. Bezbronnego grubaska trzeba zaprowadzić bezpiecznie do biblioteki, dla koleżanki odzyskać zeszyt z notatkami i przy okazji zemścić się na złośliwej cheerleaderce, a podpitemu nauczycielowi angielskiego pomóc ukryć butelki z alkoholem przed wścibskim dyrem i innymi nauczycielami. A to dopiero wierzchołek góry lodowej, bo oprócz podstawowych misji czeka na Was całe mnóstwo zadań pobocznych i minigierek, od których gra się po prostu ugina! Nie dam sobie za to głowy uciąć, ale podejrzewam, że to najbardziej napakowany minigierkami tytuł, jaki kiedykolwiek powstał na PS2. I żeby nie było wątpliwości – wszystkie z nich doskonale pasują do klimatu CCE i na pewno przy każdej zatrzymacie się choć na chwilę. I tak na przykład automatowy Future Racer to fajowa, trójwymiarowa wyścigówka z psychodeliczną muzyką, strzelnica to jedno z moich ulubionych miejsc w wirtualnym miasteczku, zaś kopanie piłką w słabszych uczniów to dobre i pewne źródło kasy. A zostało jeszcze włamywanie się do szafek, jeżdżenie na deskorolce, wyścigi rowerów, pływanie, gra w dwa ognie… Ech, nie, po prostu nie starczyłoby miejsca, gdybym chciał wymienić wszystkie te atrakcje! Takie nawarstwienie rozrywek przekłada się oczywiście na długość zabawy, która może się przeciągnąć nawet do ponad pięćdziesięciu godzin, chociaż sam scenariusz zamknięty w pięciu głównych rozdziałach można łyknąć w jakieś 15-20. No ale po co się spieszyć? Tym bardziej, że świat Canis Canem Edit pełen jest zakamarków, ukrytych przedmiotów i bonusów, których naprawdę warto poszukać.

→| „CZWÓRKA Z PLUSEM… NA ZACHĘTĘ"

Rockstar ponownie zarządziło. Canis Canem Edit to tytuł, który udowadnia, że amerykański producent wcale nie musi się ograniczać do wydawania kolejnych część gangsterskiej sagi, aby napchać sobie kieszenie zielonymi banknotami. Grafika świetna, płynna i szczegółowa, rozgrywka długa i wciągająca, zaś całości dopełnia świetny dźwięk z niezwykle intrygującą muzyką. Czegóż chcieć więcej? Jeśli nie nudziliście się przy GTA, podobało Wam się Warriors i czuliście klimat Manhunta, a do tego macie wielką ochotę poznęcać się nad słabszymi uczniami i nauczycielami, to Canis Canem Edit jest dla Was grą idealną. **Qoora** ■■

OCENA 9.0/10
WYCHOWANIE NIEPATRIOTYCZNE

SZKOŁA OCZY

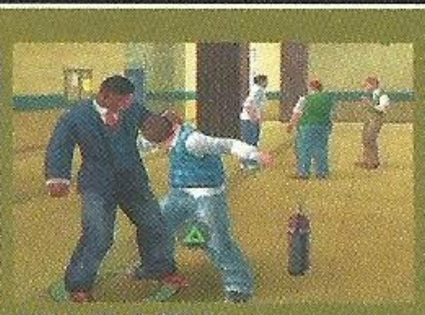
A teraz prawdziwy rodzynek! Autorzy nie zapomnieli o walorach edukacyjnych, jakie powinny towarzyszyć każdej grze o szkole i zaimplementowali do swej gry namiastkę prawdziwych lekcji. Ten pomysł to po prostu rewelacja i aż żal wspominać, że każdy kurs składa się tylko z pięciu poziomów, po zakończeniu których nie musimy już obowiązkowo brać udziału w zajęciach. A na czym polegają owe lekcje? Na chemii na przykład dostajemy minigierkę w stylu Parappy gdzie musimy wstukiwać odpowiednie kombinacje przycisków w trakcie eksperymentów na lekcji. Natomiast plastyka to fajna odmiana popularnego „węża" z komórek. Znajdzie się też coś dla humanistów – lekcje angielskiego polegają na układaniu wyrazów z literowej rozsypanki i wcale nie jest to takie łatwe, jak mogłoby się wydawać. Inne zajęcia również prezentują się bardzo ciekawie i założę się, że to właśnie tutaj po raz pierwszy pójdziecie z własnej woli do budy (za zaliczenie wszystkich lekcji otrzymujemy bonusy – np. większą celność w strzelaniu z procy lub zestaw małego chemika)! Ogólnie rzecz biorąc, gdyby prawdziwe lekcje wyglądałyby w ten sposób, to stuprocentowa frekwencja byłaby w szkołach zapewniona!

Jutro widzę cię z matką albo ojcem!

Ech, ileż razy słyszałem ten tekst w podstawówce. Pod tym względem Jimmy to niemalże mój brat bliźniak! A tutaj kilka akcji, za które Hopkinsowi grozi wizyta w gabinecie pana dyrektora.

HEJ MALEŃKA

■ Pamiętacie, kiedy po raz pierwszy zdecydowaliście się klepnąć fajną koleżankę z VIIc w pupę? Hehe, ja w każdym razie pamiętam...



WAGARY

■ Jeśli w trakcie trwających zajęć jakiś prefekt lub nauczyciel znajdzie cię poza klasą, to masz prze… rąbane.

AL QUAIDA!!!!

■ Nie ma to jak włączyć alarm przeciwpożarowy w trakcie lekcji. Histeria na korytarzach gwarantowana!

RIVAL SCHOOLS

■ Pamiętajcie, że jeśli jakiś starszak będzie chciał od Was pożyczyć „na jajgodziankę ze szkolnego sklepiku", to rozwiązaniem jest kopniak w klejnoty!

mArgines

ZNALEZIONE POD BIURKIEM

ONE PIECE: PIRATES CARNIVAL
■ Konsola: PS2, GCN ■ Wydawca: Namco Bandai

W zależności od tego, jak na to spojrzycie: One Piece: Pirates Carnival to żałosny zbiór czterdziestu prostackich mini-gierek opartych o postacie, miejsca i styl graficzny znanego anime. Albo: One Piece Pirates Carnival to wspaniała japońska gra imprezowa dla czterech graczy, którzy spróbują się w króciutkich, prostych i przyjemnych gierkach. Ja przychylam się do tej pierwszej opinii – Mario Party znudziło mi się po trzeciej części, a One Piece nie proponuje w tym temacie niczego nowego. Gierek jest za mało, pomysły się powtarzają, grafika jest prymitywna nawet jak na japońską party-game. Jest tysiąc ciekawszych gier, na które warto przeznaczyć pieniądze. [gsh] ■■

THE ANT BULLY
■ Konsola: PS2, Xbox, GCN ■ Wydawca: Widescreen

Chłopiec imieniem Lucas z zamiłowaniem godnym podziwu męczył mrówki rozwalając im kopce i w ogóle polując na te niewielkie stworzonka. Pewnego dnia nastąpił mały hokus-pokus i chłopaczyna został zmniejszony do rozmiarów mrówki właśnie. Aby wrócić do swej pierwotnej postaci, musi nauczyć się żyć jak mrówka i pomóc robalom w ich codziennych problemach...zzZZzzZz... Nie no, prawie zasnąłem wypisując te kocopoły – to licencjonowana platformówka na podstawie filmu dla dzieci i właśnie do nich jest kierowana. Nie jest zła, nie jest brzydka, prostu nie ma w niej niczego, co na dłużej przykułoby do pada kogokolwiek w pełni świadomego swoich wyborów. Ale dla dzieci się nada. [gsh] ■■

PROSTROKE GOLF: WORLD TOUR 2007
■ Konsola: PS2, Xbox ■ Wydawca: Oxygen

Golf jest bardzo popularnym sportem choćby w USA i Japonii, stąd coroczne edycje Tigera Woodsa, a także próby „nowych" graczy w tym temacie. Prostroke Golf jest bardzo ambitną pozycją: autorzy chcieli zrezygonować z fajerwerków na rzecz stworzenia gry najlepiej oddającej istotę tego sportu i na tyle, na ile się da, realistyczną. W związku z tym obmyślili nowy model sterowania analogami, a także widok z oczu zawodnika podczas uderzania piłeczki. Jak można się spodziewać, golf to sport wymagający spokoju, skupienia oraz precyzji i dokładnie tego samego potrzebuje ta trudna i wymagająca, a jednak satysfakcjonująca pozycja. Są licencjonowani golfiarze i choć grafika mogłaby być lepsza, to każdy, kogo kręci ten sport, będzie z pewnością zaciekawiony. [gsh] ■■

SAMURAI WARRIORS 2

PS2 | Xbox 360

- Wydawca: Koei
- Producent: Omega Frc.
- Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA ■■■■■□□□□□
DŹWIĘK ■■■■■□□□□□
MIÓD ■■■■■□□□□□

DOBRE: Gra jest długa i obszerna. Setki, tysiące ludków do wymordowania, 26 postaci do ograna
ZŁE: Grafika sprzed lat, nuda i monotonia na każdym kroku
BRZYDKIE: Mgła i popup na każdym kroku. No i potworny, przekomiczny angielski dubbing.

MARCELLUS: Zakład, że za rok będzie Samurai Warriors 3?

OD FANÓW DLA FANÓW. RESZTA MOŻE SOBIE DAROWAĆ

Koei chyba nigdy nie przestanie wydawać Dynasty i Samurai Warriors, a także ich wzbogaconych w strategiczny element klonów z dopiskiem Empires. Bo i po co? Skoro kolejne gry sprzedają się na całym świecie, widać mają swoich fanów. A skoro są fani, to pewnie kupią i kolejną grę z serii, nie różniącą się praktycznie od innych, może poza drobnymi usprawnieniami czy dodatkami.

Żeby było śmieszniej, wielkiej różnicy między Samurajami a Dynastią, nie sposób dostrzec. A przynajmniej ja nie dostrzegam. Zamiast samurajów mogliby pojawić się kosmici, czy Celtowie, na jedno by wyszło. A właśnie – mam już czkawkę od samurajów, dlatego świetnie się składa, że na PS3 Koei uderzy w średniowieczne klimaty europejskiego rycerstwa wraz z Blade Storm.

Wracamy do **Samurai Warriors 2**. Nowością jest system upgade'ów, których można i trzeba dokonać przed kolejnymi misjami – można pompować skille oficera wspomagającego nas w kampanii, czy usprawnić własną jazdę na koniu. Jako swoisty bonus jest też gra planszowa pod tytułem Sugoroku; klon klasycznego Eurobiznesu czy jak wolicie Monopolu.

Nie zrozumcie mnie źle – nie mam nic przeciwko **Samurai Warriors 2**. Wręcz przeciwnie; jest coś hipnotycznego w tym nieustannym wciskaniu dwóch przycisków i obserwowaniu, jak kolejne armie padają pod ciosami miecza/topora/buławy naszego zucha. Jak już się zacznie, to nie można się oderwać. Nawet pomimo tego, że dzieje się w kółko to samo – najczęściej trzeba podbiec do pulsującego punktu na mapie i wyrżnąć stado debili stojących w miejscu i machających bronią. Czasem towarzyszy nam własne stado debili, którzy także udają, że walczą. Być może z powodu nikłego ilorazu inteligencji szeregowych żołnierzy Japonia nie stała się potęgą militarną. Co jakiś czas trafiają się walki z oficerami przeciwników, nazwijmy ich bossami, równie mało ciekawe i efektowne jak reszta.

Wersja dla Xboxa 360 to hańba dla tej mocnej konsoli – to po prostu gra z PS2 przekonwertowana do wysokiej rozdzielczości. Jest mgła i pojawiające się w oddali znienacka sylwetki żołnierzy, a przecież usprawnienie kodu nie powinno być poza możliwościami ekipy Omega Force. Na PS2 gra wygląda tak samo jak poprzedniczka, czyli bez zachwytów, ale też bez jakichś bardzo negatywnych skojarzeń. Ot, by zmieścić na ekranie kilkuset wojaków trzeba było uprościć, co się dało. Szkoda natomiast, że dialogi i teksty wykrzykiwane przez samurajów są po angielsku – żałosny jest ten dubbing i naprawdę żal, że nie ma oryginalnej ścieżki językowej.

Dwudziestu sześciu wojowników do ograna daje naprawdę sporo czasu tej monotonnej gry. Niemniej jednak pozycja jest średnia, taka jak poprzednie, seria stoi w miejscu i najwyższy czas, żeby uderzyła next-genowo. Naprawdę next-genowo.

Gulash ■■

OCENA 5.0/10

NUDNE JAK FLAKI Z OLEJEM. ALE DA SIĘ GRAĆ

XYANIDE

Xbox

- Wydawca: PlayLogic
- Producent: PlayLogic
- Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA ■■■■■■□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■□□□□
MIÓD ■■■■■□□□□□

DOBRE: Świetne intro, ciekawi bossowie.
ZŁE: Przepotwornie dezorientująca kamera i wielowymiarowość.
BRZYDKIE: Plansze na jedno kopyto.

GULASH: Strzelaniny łykam jak pelikan, ale Xyanide jest po prostu przegięte. Po stokroć wolę Raidena Trzeciego na peesdwójce.

STRZELANKI 2D POWINNY BYĆ 2D

Twórcy Xyanide postanowili na siłę rozwinąć gatunek, ale lepiej byłoby, gdyby nigdy tej próby nie podjęli. Na początku wszystko wygląda nienajgorzej. Zadanie jest proste – przebić się przez tabuny wrogów, nakopać kilku bossom i raz na zawsze rozprawić się z niebezpieczeństwem, które sprowadza na wszechświat mały, białowłosy chłopaczek, z zawodu okrutny demon. Niestety – twórcy postanowili z shootera 2D uczynić grę trójwymiarową.

Sterowanie wykorzystuje obie gałki – jedną poruszamy statkiem, a druga pozwala nam strzelać w kierunku wychylenia gały. Problem w tym, że wymiary w jakich kierujemy/strzelamy ustala konsola. Wyobraźcie sobie taką sytuację – kamera pokazuje statek z góry, wychylacie gałę do przodu i strzelacie przed siebie. W pewnym momencie, na co kompletnie nie macie wpływu, kamera zaczyna pokazywać nasz stateczek z boku, a Wy, choć gałką nie ruszyliście, zaczynacie strzelać w górę. Za kilka sekund kamera znów zmieni ustawienie, najlepiej po ostrej szarpaninie z samą sobą, co znowu zmieni dwuwymiarową

płaszczyznę prowadzenia ognia w trójwymiarowym środowisku. Dodajcie do tego fakt, że kiedy tak strzelacie, to przeciwnicy wcale nie muszą być na tej płaszczyźnie co Wy. Konsola sama zadecyduje, czy w kierunku, w którym strzelacie, pociski polecą normalnie, czy też np. zaczną lecieć w głąb ekranu, do jakiegoś dalekiego celu. Horror! To jeden z najbardziej dezorientujących motywów, jakie widziałem w grach video. Kamera szaleje, jakbyśmy byli na górskiej kolejce. Nie ma opcji, żeby połapać się, co w danej chwili na ekranie się dzieje, ponieważ nie można skupić się na jakimkolwiek celu. Sprawa ma się jeszcze gorzej, kiedy walczymy z bossami – wówczas stateczek okrąża ich, zbliża się, oddala, nie można skupić ognia na żadnym fragmencie takiego przeciwnika, zewsząd, na różnych planach, przylatują posiłki, które odciągają nam ogień od bossa.

Niestety. Gdyby był to zwykły shooterek, w którym kamera nie zachowywałaby się tak dezorientująco, ocena byłaby wyższa. Tak niestety być nie może, ponieważ po prostu momentami nie da się grać. Co z tego, że jest tu płynna animacja, kilka poziomów trudności, różne bronie i liczne upgrade'y. Nie przeszkadzałoby mi nawet, że gra jest dość krótka, a plansze długie, ale mało różnorodne, gdybym miał realny wpływ na to, co dzieje się na ekranie. A tak – kompletny brak możliwości ogarnięcia wydarzeń dyskwalifikuje tę grę już w przedbiegach.

Blizzard Beast ■■

OCENA 4.8/10

OSOBOM O SŁABEJ TOLERANCJI GROŻĄ WYMIOTY

Neon

Jedziemy. Recenzji długo wyczekiwanych pozycji było tyle, że kilka stron Neona poleciało. Ale nie ma tego złego; co się odwlecze... Ślijcie nam swoje przemyślenia, pomysły, propozycje – jak zawsze czekamy na Wasz wkład. [marcellus@neo-plus.pl, gulash@neo-plus.pl]

MARKETPLACE

CO NOWEGO NA BAZARZE MICROSOFTU?

Witamy recenzje jednego tytułu cienkiego i trzech znakomitych, w tym konwersje dwóch kultowych gier, na których wychowało się wielu z Was i nas. A za miesiąc postaramy się, oprócz comiesięcznej porcji recenzji, zrobić obszerny przegląd dodatków do gier, wraz z odpowiedzią na pytanie na co warto, a na co nie, wysupłać nieco grosza... Sorry, punktów. // Blizzard Beast

Doom

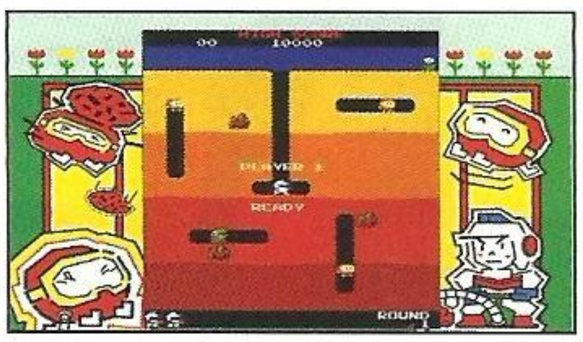
■ Ocena: 8/10 ■ Producent: id Software ■ Gatunek: Strzelanka FPP ■ Cena: 800MP ■ Data wydania: 27.09.2006 ■ Oferuje: Leaderboards, cooperative, multiplayer

Któż nie grał w Dooma? Jeśli ktoś nie grał, to jak najszybciej powinien to nadrobić. Ten kultowy shooter FPP pojawił się na Xbox Live Arcade podobnie jak inne stare hity – w stanie niezmodyfikowanym. Jednak w przypadku grafiki tego tytułu nie ma to wcale negatywnego wydźwięku. Do tego wszystko wykonane jest bardzo klimatycznie, a design potworów, leveli, tekstur i atmosfera, to po prostu klasa sama w sobie. Jasne, na dzisiejsze standardy jest to poziom wręcz śmieszny, potworki są marnie animowane, a szczegółowość otoczenia jest niewielka, jednak nie zwraca się na to uwagi i Doom po prostu wygląda dobrze. Gra oferuje cztery epizody, na które łącznie składa się trzydzieści sześć poziomów. Pięć poziomów trudności spowoduje, że do gry wrócicie nie raz, byle tylko postrzelać trochę do sługusów ciemności. Jeśli w pojedynkę będziecie zbierać za duże baty, możecie poprosić kolegę do zabawy w trybie kooperacji. Możecie także zmierzyć się we czwórkę w deathmatchu, jednak ostrzegam – na XBLA często zdarzają się lagi, psując nieco zabawę. Doom to jeden z tych tytułów, które każdy użytkownik XBLA mieć powinien – jest to gra wciągająca, rozbudowana, klimatyczna i zawierająca potworne wręcz ilości miodu. Znakomita. ■

Ultimate Mortal Kombat 3

■ Ocena: 8/10 ■ Producent: Midway ■ Gatunek: Mordobicie ■ Cena: 800MP ■ Data wydania: 21.10.2006 ■ Oferuje: Leaderboards, multiplayer

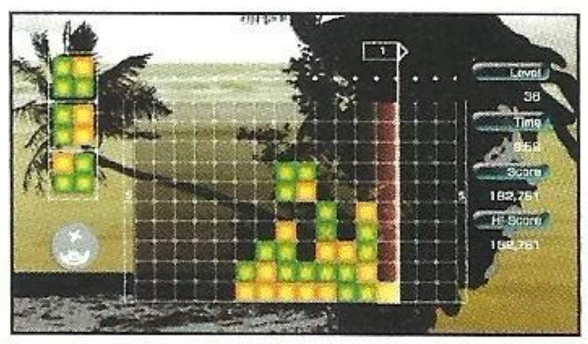
Kolejny tytuł, o którym słyszał chyba każdy gracz na świecie. I kolejny, który pokazuje, że nie każdy wykopany z mroków przeszłości hit, to w dzisiejszych czasach niegrywalny i brzydki śmieć. Wystarczy sięgnąć wstecz lat nie dwadzieścia, ale, jak w tym przypadku, jedenaście, poszukać jakiejś ciekawej wersji kultowego tytułu i już mamy znakomitą grę, po którą powinien sięgnąć każdy posiadacz Xboxa 360. Ultimate Mortal Kombat 3 to gra znana do tej pory tylko bywalcom salonów lub posiadaczom konsol SNES, Saturn i Mega Drive. Jest to po prostu mocno rozbudowana wersja MK3, w której oprócz wszystkich wojowników znanych z oryginału, występują także wielcy nieobecni tego tytułu, m. in. Kitana, Reptile, Scorpion czy zamaskowany Sub-Zero. Łącznie mamy tu do dyspozycji ponad dwudziestu wojowników. Oprócz dodatkowych postaci, pojawiło się także wiele nowych aren i trybów gry. Wersja dostępna na XBLA jest najwierniejszą konwersją tego tytułu na platformy domowe – dodano multiplayer przez Live, rankingi i achievementy. Grafika i dźwięk trzymają poziom (podobnie jak w przypadku Dooma, była to w swoim czasie wgniatająca w glebę oprawa), gra daje też masę frajdy w trybie wieloosobowym. Świetny tytuł. Kombat Korner poleca jego ściągnięcie. ■



Dig Dug

■ Ocena: 5/10 ■ Producent: Namco ■ Gatunek: Zręcznościowa ■ Cena: 400MP ■ Data wydania: 11.10.2006 ■ Oferuje: Leaderboards

Nowa gra Namco na Xbox Live Arcade! Wiecie co to oznacza? Tak, więcej tego, co tak kochamy w ich grach! Poczynając od ogromnych pasów po bokach ekranu, poprzez resetujące się po wyjściu z gry tablice wyników, kłującą w oczy grafikę działającą w dwucyfrowej liczbie kolorów, fascynującą grywalność sprzed ćwierćwiecza, radosne pipkania i szumy udające fachową oprawę dźwiękową, sterowanie, które na trzystaseśćdziesiątkowym padzie sprawdza się tak sobie i jeszcze kilka innych „znaków szczególnych". Aha, i jeszcze cenę, która nijak ma się do zawartości tego produktu. Znajdziecie tu co prawda komplet achievementów do zdobycia i rankingi punktowe graczy z całego świata, ale to trochę za mało. Nie ma tu nawet trybu wieloosobowego. Jeśli byłeś maniakiem tej pozycji lata temu, to pewnie się skusisz, jeśli jednak nie – omijaj z daleka W tym miesiącu akurat jest wiele ciekawszych gier, spośród których możesz wybierać. ■



Lumines Live!

■ Ocena: 8/10 ■ Producent: Q Entertainment ■ Gatunek: Logiczna ■ Cena: 1200MP ■ Data wydania: 18.10.2006 ■ Oferuje: Leaderboards, multiplayer, dodatki do ściągnięcia

Logicznej gry pana Mizuguchiego nie trzeba chyba nikomu przedstawiać, a w szczególności czytelnikom akurat tego magazynu. Układanie kolorowych klocków w znikające klastry, w rytmie fachowej muzyki i w otoczeniu miłej dla oka, stylowej oprawy graficznej, wciąga jak mało co i daje ogromną frajdę – tak samo, jak miało to miejsce na PlayStation Portable. To jedna z najlepszych gier, w jakie można zagrać na Xbox Live Arcade. Jednak ocenienie Lumines nie jest sprawą prostą. Z jednej strony jest to wspaniała gra logiczna przy której każdy będzie się znakomicie bawił, porządnie wykonana, grywalna, wciągająca i rozbudowana. Z drugiej – to przecież tylko wariacja na temat dwuletniego hitu z przenośnej konsolki, sprzedawana za 1200 punktów tylko po to, by zaraz poprosić o 600 następnych za kilka dodatkowych skórek, a już zapowiedziano następne, za które twórcy zapewne także każą sobie słono zapłacić. Gdyby gra kosztowała 800 punktów skłonny byłbym wystawić nawet ocenę maksymalną, ale za tę kwotę możecie mieć kilka innych gier, więc radzę się dobrze zastanowić nad ewentualnym zakupem. Mimo to jednak warto odnotować fakt, że gra, która doczekała się statusu kultowej, ląduje właśnie na Marketplace. ■

BRAKUJĄCE OGNIWA

Zawieszanie produkcji gier nie jest niczym niezwykłym. Większość planowanych tytułów pada w dosyć wczesnej fazie koncepcyjnej, czy to przez słabe rokowania finansowe, strach przed nazbyt nowatorskimi rozwiązaniami czy też tysiąc bardziej prozaicznych powodów. O takich tytułach się nie mówi, nie pisze, nie czyta. Bo i o nie ma o czym, kiedy gra istnieje tylko w umysłach projektantów. Czasem jednak, z takich czy innych przyczyn, zdarza się, że prace nad doskonale zapowiadającą się grą zostają wstrzymane w bardzo zaawansowanym stadium, czasem wręcz „za pięć dwunasta." Po co pisać o takich tytułach? Bo wiele z tych zabitych w zarodku pomysłów miało szansę stać się CZYMŚ. Bo wiele zapowiedzi takich gier-widm dawało nadzieję na tytuły oryginalne, wyróżniające się na tle sześćdziesiątej w danym miesiącu piłki kopanej czy piętnastej strzelanki, w której radzimy sobie z wrażymi siłami nieprzyjaciela (koniecznie z innego wymiaru/planety). W końcu – bo warto wiedzieć co nas ominęło.

THE LOST

Amanda była zwykłą studentką medycyny. No, zwykłą z jednym małym wyjątkiem w postaci małej córeczki na utrzymaniu. A że nasza bohaterka wielkiego majątku z domu nie wyniosła, a ojciec dziecka raczej nie poczuwał się do łożenia na utrzymanie rodziny, Amanda dorabiała jako kelnerka w podłej jadłodajni. Może i bywało ciężko, ale w gruncie rzeczy wszystko szło ku lepszemu. A że, jak niesie mądrość ludowa, biednemu zawsze wiatr w oczy, pewnego ponurego dnia dochodzi do tragedii. Córeczka Amandy ginie. Młoda matka pogrąża się w rozpaczy po stracie. Pewnego dnia jednak nieokreślona siła nadprzyrodzona daje jej szansę odzyskania ukochanego dziecka. Musi tylko – drobnostka – zagłębić się w piekielne otchłanie i tam, wśród koszmarów niemożliwych do ogarnięcia przez ludzki umysł, odnaleźć duszę córki. Przyznacie, że brzmi to niezwykle intrygująco.

Ale nie tylko fabuła miała wyróżniać The Lost z morza tytułów. Irrational Games – autorzy wyczekiwanego Bioshock – oparli swą wizję piekła na klasycznej wizji Dantego, poddanej lekkiemu liftingowi, w celu uczynienia jej odpowiednio odpychającą dla przeciętnego młodego degenerata XXI wieku. Już pierwsze screeny i szkice koncepcyjne ujawniały makabryczną pomysłowość twórców. Co powiecie, na przykład, na przeciwnika w formie panny młodej z protezą zamiast prawej dłoni i brakującą dolną szczęką? Tudzież wariację na temat Cerbera – strażnika piekieł – w postaci trzech dziecięcych główek (odpowiednio: ślepej, głuchej i niemej) osadzonych na ciele ogara.

Najciekawiej jednak prezentowały się mechanizmy rozgrywki. Amanda zdolna była do przyjmowania jednego z trzech wcieleń odpowiadających siłom: Ciemności (dobre by prześlizgnąć się niezauważonym), Światła (odporne na trucizny, zdolne używać magii leczącej) i Zepsucia (najlepsza forma do walki). Przy czym – ciekawostka – nadmierne używanie jednego z nich miałoby skutkować upodabnianiem się naszej bohaterki do danej istoty.

The Lost zapowiadał się jako pomysłowa kombinacja survival horroru z platformówką i drobnymi elementami RPG. Po raz pierwszy świat usłyszał o niej w 2001 roku. W 2003 ogłoszono zaniechanie dalszych prac nad grą. Wśród powodów podawano m.in. „mało satysfakcjonujący poziom techniczny programu" oraz zmiany w polityce dystrybutora – wówczas firmy Crave.

Niedawno sieć obiegła wieść, że FX Labs w porozumieniu z Irrational Games wznowiło pracę nad The Lost. Niestety, z pierwszych zapowiedzi wynika, że panowie mocno pogrzebali w zamyśle gry i z oryginalnego konceptu nie zostało zbyt wiele. RIP. //Dr Max ■■

WICHRY NAMIĘTNOŚCI

CZYLI O KAMPANII NA RZECZ WYCISKANIA ŁEZ Z POZBAWIONYCH UCZUĆ GRACZY BEZWZGLĘDNIE ZAUROCZONYCH MONOTONNYM POWTARZANIEM PRYMITYWNEJ CZYNNOŚCI DUSZENIA KLAWISZY.

Znakomita większość gier nie pobudza w jakikolwiek, chociaż najmniejszy sposób, naszych uczuć. Jest wprost przeciwnie. Zarówno tytuły łagodne, radosne i familijne, jak i te pełne wulgarnych, ordynarnych i brutalnych treści, są wyzute z bodźców, paroksyzmu refleksji, są czymś co w znacznym stopniu może amputować nasz kręgosłup moralny. Powoli, aczkolwiek z chirurgiczną precyzją. Nawet nie zauważymy, kiedy zostaniemy kalekami, bowiem wszystko odbywa się pod znieczuleniem graficznych form i projekcji naszej woli na ekranie. Mało które pozycje naciskają na nas, wymuszając autorefleksję, zastanowienie, czy zadumę nad postępowaniem. Bohaterów o złożonej osobowości można policzyć na placach jednej ręki. Czy powinniśmy się zatem dziwić, że mistrz Uwe Boll kręci „kiepskie" filmy, skoro scenariusze większości produkcji są, nie bójmy się tego słowa: badziewne? Nawet największe przedsięwzięcia, najbardziej znane serie, nie mają dialogów, ani fabuły na przyzwoitym poziomie. Szkoda już nawet wspominać o tym, co się dzieje w pozycjach niższego rzędu.

Schemat goni schemat

Zdajecie sobie może sprawę, w którym momencie dany produkt zaczyna na Was oddziaływać? Otóż w żadnym. Nawet Hideo Kojima, ojciec cyklu Metal Gear Solid wymienianego pośród wyciskaczy łez, twierdzi iż elektroniczna rozrywka nie ma nic wspólnego z „prawdziwą sztuką". Cała przyjemność czerpana z zabawy sprowadza się bowiem w jego opinii do wykonywania oraz powtarzania trywialnych czynności, takich jak pociąganie za spust, skakanie, skradanie i wreszcie wybieranie odpowiednich pytań, by pociągnąć dalej dialog. Nawet pozorna arcyinteraktywność RPGów pokroju The Elder Scrolls IV: Oblivion jest jałowa i stanowi uczuciową wydmuszkę – wirtualne postacie niewiele różnią się od znajdujących się w pobliżu kamieni. Postęp w kwestii grafiki, dążenie do jak największego realizmu jest zabójczy. Wizualia nie pozwalają się nam już skupić na odbiorze bardziej rozbudowanej intrygi, w której ważne byłyby specyficzne osobistości. Dominantą rynku jest trend „wyżej, lepiej, dalej" w aspektach technicznych, i tylko w nich. Ale zupełnie jak w kinie: milczącego Charliego Chaplina nie zastąpią żadne krzykliwe fajerwerki. Gracz zaabsorbowany przez jakże realistyczną fizykę, realistyczne otoczenie, realistyczne efekty świetlne i realistycznych bohaterów bez problemu zauważy, iż kolejne gry różnią się już tylko poziomem zastosowanych technologii. Cała reszta stanowiąca o ich miodności została nagle sprowadzona do minimum. Schematyczna powtarzalność koncepcji w grach jest zaiste wszechobecna.

Gdy rozrywka staje się pracą

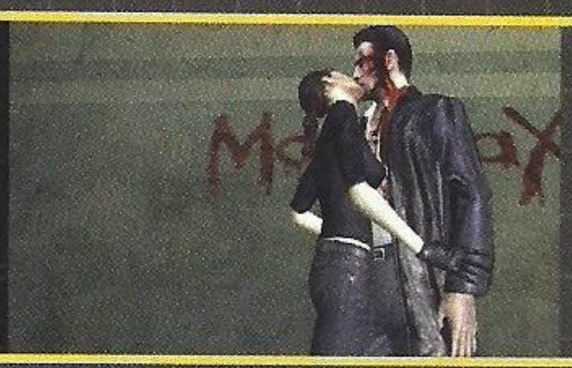
Ile gier ukończyliście za jednym zamachem według zasady „zacząłem zabawę i tak mnie przybiła do fotela swoim poziomem, że zapomniałem o toalecie"? Żarty żartami, ale taki właśnie „moment wyboru" jest niezwykle ważny. Trudno dziś wymienić tytuły, których rozmach przypominałby klasyczne przygodówki. Pozycje te nader często doprowadzały użytkownika do długotrwałej bezsenności, wymuszały na nim lekturę słowników (a zarazem naukę języka) i wreszcie skłaniały do iście chorobliwego bazgrania map z rozmieszczeniem poszczególnych przedmiotów, postaci oraz zagadek. Obecnie zaś zabawa zdaje się być bardziej niż kiedykolwiek podzielona na przewidywalne „rundki" – poszczególne etapy mają ze sobą niewiele wspólnego, bo i tak w każdym chodzi prawie o to samo. Szczytem „artyzmu" są natomiast powszechne cut-scenki, które z rzadka dodają uroku fabule – ich obecność zdaje się być raczej swoistą formą przypomnienia o podstawowych zasadach BHP – dają nam szansę zrobienia służącej zdrowiu przerwy. Gry zaczęły przypominać pracę przy taśmie montażowej, stały się równie nudne, monotonne i męczące. Producenci zaniepokojeni znudzeniem graczy kolejnymi kontynuacjami zamierzają to zmienić i powrócić do starej koncepcji „głębokich gier". Tak mówią.

"Życie, życie jest nowelą..."

Mimo wszystko jednak, niekiedy po przejściu w grze trudnego momentu z pewnością buzowały w Was emocje, narastały, pojawiały się i znikały, następowały wahania nastrojów. Bohater zdobywał wówczas Wasze zaufanie, bądź je tracił, zyskiwał sympatię, bądź powodował niechęć. Takie reakcje to prawdziwa rzadkość silnie łącząca nas ze specyficznym stylem niektórych tytułów. Hugh Bowen, były deweloper, a obecnie badacz gier, przeprowadził w ubiegłym roku reprezentatywny sondaż pośród amerykańskich graczy. Ponad 1/3 respondentów uważała, iż gry video są odrobinę emocjonujące, dla około 29 procent były one raczej mało emocjonujące, natomiast tylko dla blisko 8 procent bardzo emocjonujące. Badanych poproszono również o stworzenie rankingu, jakie formy sztuki najbardziej do nich trafiają. Okazało się, iż elektroniczna rozrywka uplasowała się dopiero na czwartym miejscu, za filmami, muzyką oraz książkami, wyprzedzając tym samym jedynie... obrazy/malowidła i samochody. Dalej zapytano, jakie gatunki wywołują najwięcej wypieków na twarzy. Ponad 3/4 osób wskazało na gry RPG, blisko połowa na FPSy, gry akcji i przygodówki. Dalej uplasowały się kolejno bijatyki, gry sportowe, sieciowe, wyścigowe, strategie czasu rzeczywistego, logiczne oraz symulatory lotnicze. Gdy zaś poproszono o podanie konkretnych przykładów emocjonujących gier najczęściej otrzymano odpowiedź: Final Fantasy. Cyki ten kojarzy się z przedstawianiem uczuć aż dla pięciokrotnie większej liczby osób niż pozostałe pozycje takie, jak: Resident Evil, Halo, Silent Hill, MGS oraz (ku zaskoczeniu mieszkańców Europy) Madden *(u nas byłby PES – mac)*. Nie bez kozery dzieła od Square Enix znalazły się na czele stawki. Ich cechą szczególną jest granie na emocjach, manipulowanie w przerywnikach najniższymi instynktami. Mimo ogólnej opinii, iż bohaterowie FF są pełni głębi, to po przyłożeniu do nich miar świata filmu, plasują się gdzieś pomiędzy tym co znamy ze „Złotopolskich" i „Mody na sukces". Ach... te romantyczne pocałunki! Czy można wykorzystać jakiś bardziej oklepany motyw, służący do wzruszenia widza/gracza, niźli właśnie namiętne zbliżenie ukazujące skłaniające się ku sobie wargi osobników przeciwnej płci? Czy można wywołać określone emocje czymś jeszcze płytszym?

Dehumanizacja?

W świecie gier spotykamy się z odbiciem tego, co otacza nas na co dzień, co spotyka nas każdego dnia. Wszystkie nasze miłostki, nienawiści, sympatie, antypatie, przenoszą się do wirtualnego świata. Problem pojawia się dopiero, gdy poszczególne uczucia i stany są pokazywane w grze z taką dokładnością, a nawet przejaskrawieniem, stężeniem kolorytu, iż stają się bardziej pociągające od tych, których dostarcza nam życie. Dość paradoksalnie kolejne rozwiązania technologiczne, choć z jednej strony spłycają gry, mogą stanowić kolejne nici pomocne przy łączeniu, głębszej penetracji oraz odczuwaniu światów i kompleksowych konstrukcji emocjonalnych. Dotykowy ekran w DS, EyeToy, Wiiłot, mikrofony, gitarki, maty... To środki jeszcze mocniej wprowadzające nas w zmyślone realia. Dostęp developerów do tych gadżetów, pomysłowość i ich gotowość do podejmowania ryzyka mogą sprawić, że wywoływanie u odbiorców prostych reakcji przestanie ich w końcu bawić. Warta szybkiego prześwietlenia jest naszym zdaniem kompozycja Shadow of the Colossus, która obyła się jeszcze bez tych wszystkich przyrządów. Owa wędrówka po pięknej, wręcz przytłaczającej swoją rozległością krainie, przeplata się z wymagającą nader bezpośredniego kontaktu przemocą i tryskającą czarną krwią gigantów. Różnica między tymi stanami wolności i bezsilności jest na tyle duża, że każdego kolejnego pojedynku wyczekujemy ze zniecierpliwieniem, ciesząc i bojąc się zarazem. Jesteśmy całkowicie rozdarci. Już sam motyw podróży pozbawionej żywych zmusza do autorefleksji. Pustka i samotne obcowanie z siłami natury skłania do



IM DŁUŻEJ KORZYSTAMY Z GIER, TYM BARDZIEJ NISZCZYMY NASZĄ ZDOLNOŚĆ DO ODBIERANIA UCZUĆ, STĄD TEŻ LEPIEJ ROBIĆ SOBIE KRÓTKIE PRZERWY NAJLEPIEJ NA ROZMOWĘ Z KIMŚ W CAŁKOWICIE REALNYM ŚWIECIE

rozmyślań już o iście transcendentalnym wymiarze. Co więcej – przypomnijmy sobie przenoszenie na nas napięcia, które towarzyszy bohaterowi podczas żmudnej, opłaconej niebotycznym trudem i znojem wspinaczki po kolosie. Aby się chwycić, musimy wdusić odpowiedni przycisk. Dalej, by nie polecieć w dół na zbity pysk, jesteśmy zmuszani do kurczowego trzymania na nim palca. Po paru minutach starcia odczuwamy realne zmęczenie, bo wiemy, że lekkie zluzowanie przycisku zaowocuje niechybnym upadkiem. Podobnie jest podczas wymierzania gigantom razów – musimy wcisnąć i przytrzymać przycisk, aby heros wykonał zamach. Po chwili, gdy klinga miecza zatopi się w cielsku potwora, następuje pewne, specyficzne odprężenie, ujście emocji – udało się nam przecież zadać cios niebagatelnemu antagoniście, uporać się z jego konwulsjami i spazmami. Jak silnie takie wydarzenia oddziałują na gracza? Przed czterema laty Akio Mori, profesor Nihon University College of Humanities & Sciences w Tokio, ogłosił wyniki swoich badań aktywności mózgu ludzkiego podczas korzystania z gier, które wywołały sporo kontrowersji. Badacz po testach z udziałem 240 osób w wieku od 6 do 29 roku życia oświadczył, że istnieje poważna zależność między czasem spędzanym przy grach video i aktywnością przednich płatów mózgu odpowiedzialnych za kreatywność i emocje. Mianowicie im dłużej korzystamy z gier tym bardziej niszczymy naszą zdolność do odbierania uczuć, stąd też lepiej robić sobie krótkie przerwy najlepiej na rozmowę z kimś w całkowicie realnym świecie. Wykazano bowiem, że poważne problemy pojawiły się dopiero u osób, które grały przynajmniej od 2 do 7 godzin dziennie – umysły tych najbardziej zapalonych fanów ulegały uszkodzeniom i nie były zdolne do regeneracji, z czasem gracze ci łatwiej denerwowali się niż pozostali i mieli problemy z koncentracją oraz planowaniem. Mori twierdzi, że największy wpływ na mózg gracza ma stopniowanie przez developerów napięcia i kontrolowanie naszego uczucia strachu. Tezy postawione przez badacza, mimo krytyki, do tej pory nie zostały odrzucone przez równie naukowe dowody.

Znani i lubiani

Ważną częścią składową każdej gry jest również muzyka stanowiąca znakomity przykład wstępu do „emocjonalnego grania". Melodia do spółki z rytmem budują atmosferę, wyzwalają pokłady energii, pozytywnej, negatywnej, cieszą i smucą. Skończyły się czasy, kiedy to całe ścieżki dźwiękowe musiały się mieścić w 500k. Teraz dźwięk decyduje w stopniu takim samym (jeśli nie większym) o jakości i całokształcie produkcji, co miód, czy wizualia. Charles Deenen z EA Vancouver, który maczał paluchy m.in. w serii Need for Speed, mówi: „Kiedyś w 1986, podczas tworzenia soundtracku, proporcje między inwencją a mechanicznymi sekwencjami wynosiły 15% do 85%. Aktualnie możemy zatrudniać i współpracować z ludźmi z branży filmowej czy muzycznej, ludźmi, którzy wcale nie muszą znać się na programowaniu. Chodzi o ich umiejętności artystyczne, umiejętność opowiadania historii poprzez dźwięki." Ponadto, wraz ze wzrostem pojemności pamięci RAM i pojawieniem się lepszych technologii zapisu danych, twórca ma nowy cel, który określa jako „wzbudzanie różnorakich emocji". W czym tkwi haczyk? Ano w tym, że podkładanie głosów i udostępnianie swojego wizerunku przez gwiazdy stało się już chlebem powszednim. Nie bez powodu. Promocja gier korzysta na tym, iż zapamiętane przez nas twarze i ksywy są umieszczane w poszczególnych miejscach. Lubimy to, co znamy. Chętniej kupimy coś, co jest firmowane przez znaną postać, nawet jeśli nie zawsze była gwarantem dobrej rozrywki, nie ma talentu, czy zdolności artystycznych. Ludzi nie będzie obchodzić, że Doda czy Mandaryna zaśpiewa z playbacku. Liczyć będzie się to, iż spełni nasze oczekiwania, będzie taka jak zawsze, bądź co bądź, przyjemna dla oczu i uszu (lub nie), słowem – „wzbudzająca różnorakie emocje".

Chłopaki nie płaczą

„Smutek to jedno z najbardziej skomplikowanych ludzkich uczuć, z kolei zmuszanie odbiorcy do płaczu, to raczej manipulacja, niż oznaka obcowania ze sztuką wyższą." – stwierdziła w sierpniu Margaret Robertson podczas Edinburgh Interactive Entertainment Festival, krytykując developerów gier, którzy zupełnie niespodziewanie zdali sobie sprawę, iż ich dzieła są emocjonalnie jałowe. O tym, że coś jest na rzeczy, uświadamiają nas wypowiedzi Davida Jaffe (autor God of War ujawnił, że pracuje obecnie nad grą, która ma „zmusić nas do płaczu") oraz Petera Molyneuxa (wg ojca Fable do tej pory gry pozwoliły na dogłębne poznanie doznań związanych z „zabijaniem, okaleczaniem i poczuciem siły", a produkcje online dodały do tego jeszcze uczucia związane z zakochaniem się w innej osobie, zapewnia, iż poza tymi przykładami próżno szukać w grach emocji). Do tego zespół Quantic Dream (Fahrenheit) w maju zapowiedział grę Heavy Rain (PS3), wbrew utartym konwencjom nie podano nic konkretnego o zawartości projektu i skupiono się na opisaniu technologii z pomocą, których firma tworzy swoich wirtualnych, cyfrowych, elektronicznych aktorów. Ci bowiem mają być szalenie podobni do tych znanych z realnego świata. Motion capture, mimika twarzy, oczu, źrenic, palców i języka oraz animowane w czasie rzeczywistym łzy, zmarszczki i cienie skóry, to tylko część z wymienionych „aspektów", które mają sprawić, że z niepokojem zaczniemy drapać powierzchnię ekranu szukając kontaktu z prawdziwą osobą. David Cage, twórca projektu, podsumowuje: „Przez zwiększenie emocji, jakie gry mają do zaoferowania, będą mogły dotrzeć do szerszej grupy odbiorców. To demo, to tylko początek tego, co chcemy osiągnąć, ale mam nadzieję, że już pokazało nowe fascynujące możliwości, jakie te środki przekazu zaoferują za kilka lat." Z początkiem września również przedstawiciele BioWare (Jade Empire) zapowiedzieli wprowadzenie wirtualnych aktorów do swojej nadchodzącej serii RPG Mass Effect (Xbox 360). Cechą szczególną rozwiązania, jakie zaoferują, ma być synchronizacja wypowiedzi poszczególnych słów aktorów z animacją ich ust. Nad elementem tym pracowano przez miesiące z nadzieją na możliwość korzystania z raz nagranych wypowiedzi wielokrotnie. W ten sposób firma chce pozbyć się kosztownego procesu tworzenia ścieżki dźwiękowej przy każdej grze na nowo. Wreszcie Ray Maguire z Sony Computer Entertainment na początku września stwierdził, iż twórcy muszą skupić większą uwagę na sztucznej inteligencji w grach. Grafika nie jest już taka ważna – zapewnił, dodając że moc obliczeniowa nowych procesorów zostanie lepiej wykorzystana, gdy posłuży większej interakcji, ekspansji w kierunku kolejnych warstw naszej struktury emocjonalnej, tworzeniu portretów psychologicznych i relacji między bohaterami gier.

Ten się śmieje, kto się śmieje ostatni?

„Doprowadzenie ludzi do łez to prosta sprawa" – dodaje Robertson, podpierając się przykładami oper mydlanych, reklam, filmów. „Jeśli branża gier ma być traktowana jako poważna siła twórcza, biorąc pod uwagę nasze wyższe cele niż produkcje pokroju chociażby „Armageddon", powinniśmy czym szybciej zaprzestać skłaniania graczy do płaczu i chwalić się tym, jak jakąś odznaką za odwagę na polu bitwy – im szybciej, tym lepiej. Prawda jest taka, że jedynymi ekspertami w dziedzinie emocji są gracze, a nie developerzy". Przeciętny fan gier ma jednak nikłe szanse na to, że wpłynie swoim, dajmy na to listem, na decyzję producentów nadchodzących tytułów. Możliwość taką z pewnością mają dopiero sieciowe społeczności, które już teraz odgrywają szalenie istotną rolę w przypadku gier na komputery klasy PC. Niemniej fani konsol na rozwiązania pozwalające na to muszą jeszcze poczekać. Ken Kutaragi, „ojciec PlayStation", zapowiedział podczas Tokio Game Show 2006, że jego firma w ciągu najbliższych od 3 do 5 lat uruchomi już wszystkie opcje sieciowe swojej trzeciej stacjonarnej konsoli do gier. Jedną z nich mają być rozbudowane opcje śledzenia i decydowania przez graczy o procesie tworzenia niektórych elementów w nowych tytułach. Są tu jednak dwa problemy. Po pierwsze, wszystko wskazuje na to, że zanim do tego dojdzie poznamy, jak silne jest oddziaływanie stopniujących napięcie wirtualnych aktorów, będziemy więc bezbronni w walce z naszymi łzami. Po drugie, Microsoft już testuje analogiczny system narzędzi developerskich dla PC i Xboxa 360. Śmiechu warte.

Ganon ■■

Support: Andrzej „Klecha" Klimczuk

Moduły reklamowe

Jeśli chcesz zamieścić w naszym magazynie reklamę swojego sklepu bądź serwisu internetowego skontaktuj się z nami pod adresem: reklama@neo-plus.pl

Ceny modułu już od 100 zł

BITWA O AUTENTYK

Na wizerunek gra pracuje w dwojaki sposób. Po pierwsze, samą grywalnością i wykonaniem, po drugie – swój wizerunek zawdzięcza także upiększeniom. W czym tak naprawdę tkwi problem?

Ano szaty, zwłaszcza te najpiękniejsze, łatwo zakrywają ułomność produktu. W tym przypadku szczególnie cenię filozofię tworzenia i reklamowania gier RPG na PC. Tam wszystko wyłożone jest kawa na ławę, ot widzimy grę i wiemy, że albo jest słaba, albo jest wciągająca. Wiąże się to z pewną uczciwością w prezentowaniu produktu. Gry reklamowane przez producentów pecetowych pokazują w pełni to, z czym spotkamy się podczas grania. Weźmy takiego choćby Obliviona na Xboxa 360. Bethesda Softworks wciąż rozumuje jeszcze standardami pojęciowymi swoich kolegów po fachu, którzy tworzą gry na blachę. Prezentacje i trailery Obliviona były proste jak konstrukcja cepa – pokazywano po prostu fragmenty gry. Nie było to ani wyjątkowo efektowne, ani przekombinowane. Co więcej, gra na materiałach reklamowych zdradzała tendencję do zacinania i zwolnień animacji, ale... właśnie – ale to była gra, a nie kolorowy dodatek do grywalności.

Do czego zmierzam? Oblivion broni się sam przez się, a gry czysto japońskie bronią się renderami tworzonymi na stacjach CG. To, co reklamuje jRPG nie jest nigdy grą, tylko obrazkiem wymalowanym na płótnie. Szalone ujęcia, wirujące kamery, zbliżenia, efekty, patos. Ale w samej grze niewiele już z tego zostaje. Albo, czekaj, wróć. Zostaje za dużo. Wypełnione efektami animacje przerywnikowe to dość tani sposób na obrzucenie brokatem starej jędzy. Sam gameplay jest ujawniany w ostatnim etapie, kiedy już nie ma wyjścia i grę trzeba pokazać. Zastanawialiście się może, dlaczego tak się dzieje? Czemu przez bite kilka miesięcy karmi się Was fragmentami intra, outra, ślicznymi animacjami CG? Czemu nie ma w tym grama samej gry, fragmentu kodu, demonstracji walki?

Sprawdźcie jak reklamuje się gry PC. Bardzo często jest to tak zwany „game footage", czyli przebieżka postaci przez lokacje z komentarzem developera. Obraca on kamerę, tłumaczy pewne efekty, zachwala system, reakcje, wykonanie. Wtedy wiem już wszystko, wiem jak to mniej więcej wygląda i zaczynam oceniać produkt, bo zdarza się, że developer zachwala coś, co tak naprawdę wygląda średnio. Inna sprawa jest przy grach jRPG. Tu wszystko prezentuje się bardziej skomplikowanie. Wietrzę w tym silną manipulację, bo wiadome jest, że gracz jest wzrokowcem i trzeba go skutecznie utrzymać przed TV. Zobaczcie jak zrobiło to Square Enix przy Final Fantasy XIII. Gra nie będzie prezentować się tak, jak na trailerze. Takie kamery, takie zbliżenia nie mają racji bytu w grze, to wszystko są reżyserowane filmiki. Gameplay będzie na pewno dużo, dużo bardziej prozaiczny. Do tego ktoś sprytnie postanowił zabić nam klina i powiedział, że cześć trailera jest zbudowana z fragmentu kodu w czasie rzeczywistym, a część to zwykła animacja CG. Haczyk tkwi w tym, że nie wskazano, które są to momenty. To ci dopiero nieetyczne, ale sprytne zachowanie. Bo można spokojnie wypielęgnować pewne fragmenty na stacjach roboczych, o które gracze będą się bić w walce zwanej „bitwa o autentyk". Zauważam w tym momencie wielkie, jeśli nie potężne zagrożenie ze strony nowego ćwieka, jakiego zabili nam developerzy i wydawcy. Imię jego brzmi : „Target Render".

ZASTANAWIALIŚCIE SIĘ MOŻE, CZEMU PRZEZ BITE KILKA MIESIĘCY KARMI SIĘ WAS FRAGMENTAMI INTRA, OUTRA, ŚLICZNYMI ANIMACJAMI CG? CZEMU NIE MA W TYM GRAMA SAMEJ GRY, FRAGMENTU KODU, DEMONSTRACJI WALKI?

WYPIJ MNIE

Wychodząc poza obszar RPG, wystarczy przypomnieć sobie imprezę zwaną E3. Wspaniałe Killzone na PS3, o której jeszcze nic nie wiadomo. Jeden filmik z Resident Evil 5. Jedno video z brzydkim Dantem. Pięć sekund z ociekającym potem Jinem Kazamą. A wreszcie, nic nie mówiące filmiki z Final Fantasy, pokaz krótkiej sceny walki z 8 days, prezentacja głównego bohatera Lost Odyssey. Lud domaga się Igrzysk. Bez nich zniszczy konsolowych gigantów, którzy nie rzucą im w porę chleba i rozniosą producentów gier, jeśli ci nie pokażą im nowych gladiatorów. Co można jednak pokazać, gdy ma się jedynie szkice, artworki, rozrysowanie na papierze fizyki spadającej skrzynki i kawałek kodu? Dokładnie to, co się ma – wizję. Czyli Finala w nowej generacji czy RPGi od Sakaguchiego na amerykańską konsolę. A że gracze myślą, że Square Enix mówiąc, iż ma plany wydać Final Fantasy XX, wie już, jak ta gra będzie wyglądała… to już ich problem. Chcą zobaczyć cokolwiek? To niech zobaczą. Najlepiej coś ładnego. I tak oczom graczy ukazuje się coś, co jest mglistą wizją, czymś, co nigdy nie powstanie, małym krętactwem. Po prostu Target Renderem.

Oczywiście, bardzo często zdarza się, że system jRPGa jest bardzo wciągający, fabuła ciekawa i w sumie gra się przednio. Ale nie chodzi już o to, jak wypada produkt ostateczny, ale o pewien mylący wizerunek gry w nowoczesnych kampaniach reklamowych. Sprawdźcie choćby MGS4. Ile razy już prezentowano grę? A ile razy widzieliście akcję zza pleców Snake'a? Fragment prawdziwej gry? Raz na screenach dla japońskich magazynów? Wszystko to, choć uczciwie pisane na silniku gry, jest ciągle niewspółmierne do naszych oczekiwań. O samym produkcie dowiadujemy się bardzo mało. Karmi się nas przede wszystkim efekciarstwem, które można oddać w grze tylko fragmentem nieinteraktywnej animacji. Czasem, jak w grach FPS, nie da się za dużo pokłamać, bo tam nie ma po prostu jak, ale gry RPG dają duże pole do popisu dla mydlących oczy wydawców. Kamera szaleje, unika pokazywania szerszych plenerów, są efektowne najazdy na ślicznie wymodelowane twarze, ale za to nie pokazuje się słabych tekstur na ubraniach i elementach środowiska. Widowiskowe akrobacje, które wyczynia jakiś heros, nigdy nie będą możliwe do wykonania na padzie, za to zobaczycie je gdzieś w grze, gdy pojawią się dwa czarne paski u góry i dołu ekranu, a Wy odłożycie kontroler, by oglądać film. Z jednej strony mamy gatunki gier, w których ciężko coś zmyślić, a z drugiej strony mamy kreatywnych developerów, no bo jak tu w mordobiciu zamydlić nam oczy? A jednak się da, scenami z motorem przebijającym witraż i spoconym wojownikiem w ciemnościach. Czy coś wiemy o samym systemie gry? Nic. Czyli się da. W tym momencie zazdroszczę pecetowym graczom, bo mój kolega już wie, dlaczego kupi nowego Gothica (jedna z moich ulubionych gier dark fantasy) – bo widział grę na pokazach, wie jak się prezentuje. Ja niby też widziałem Final Fantasy XIII, przy którym kilku moich kolegów popadło w kompleksy, ale w sumie nie wiem za co ja tę grę mam kupić. Za grafikę? Ale co tam w końcu jest autentykiem, a co jest tylko filmem? Za gameplay? Nic o nim nie wiem, trailer pokazuje kilka kosmicznych akcji z bieganiem po ścianach, a developerzy w wywiadach uśmiechają się i mówią ogólnikami. Niektóre filmy, Target Rendery, każą mi podniecać się wizjami developerów, które nie są i nawet nie zostaną wcielone w życie. To tak, jakbym Wam opisał w superlatywach psa, którego jeszcze nie widziałem i nie kupiłem. Fajna psinka, mówię Wam.

ZJEDZ MNIE

Epicka przygoda, dla której kupisz PlayStation 3. Niesamowita rozgrywka, głęboka fabuła, jakiej nie zaoferowała wcześniej żadna gra. Szybka akcja, efektowne walki, płynna animacja, porywająca muzyka. No i tajemnica. Tajemnica tak wielka, że oprócz tego, że gra będzie, że w Famitsu napisano o jej fabule dosłownie jedno zdanie i że wybrańcom na E3 pokazano krótki renderek, nic nie wiadomo. Może jeszcze poza tym, że Final Fantasy Versus XIII od maja do sierpnia 2006 r. znajdowało się na liście najbardziej pożądanych przez czytelników Famitsu gier.

Jest także gra, dla której już kupujecie Xboxa 360. Śliczna, prześmieszna, opowiadająca o przyjaźni, wierności i wysiłku w dążeniu do celu. Oferuje oryginalny sposób prowadzenia walk, wspaniały, interaktywny świat, ogromna grywalność. Blue Dragon nie od dziś sprzedaje X360 w Japonii. A na liście Famitsu utrzymuje się poniżej 10. miejsca. I to jeszcze od czasów, gdy świat znał tylko sylwetki postaci, fragmenty przerywników i ani jednej minuty pokazującej gameplay. Bo i po co straszyć ludzi niedopracowaną treścią, skoro można pokazać im ładny papierek. I skoro ten papierek kupią. Proste.

KUP MNIE

Życie ma jednak do siebie to, że proste nie jest. Kiedyś trzeba pokazać gameplay, bo ludzie chcą wiedzieć, co kupują. A wtedy następuje mały zgrzyt. Bo właśnie w tym momencie developerzy mówią: „Hej, ale to wcześniej to był tylko taki pomysł, chcieliśmy pokazać, że coś robimy." I już dziś coś takiego jest do przyjęcia. Ponieważ widzieliśmy już E3 2005 i 2006. Zapewnienia producentów, że to real-time, a nie FMV, że broda Snake'a ma więcej poligonów niż jeden żołnierz w MGS3. Podniecenie graczy, deklaracje, że kupią tę, a nie inną konsolę, nadzieje. Ekstaza ludzi od marketingu, że gracze już chcą składać preordery na coś, co zostanie wydane za 3 lata, a może i za 5; kampania się udała! Ludzie chcą kupować! A potem trzeba pokazać prawdziwą grę… i na wszystkich pada blady strach. Gdzie są tamte gry? Jakie gry? Toż to tylko pomysły były, idee. Idee? Jakie idee, mówiliście, że to real-time gameplay! I zaczyna się przepraszanie, deklaracje, że teraz to już prawdziwa gra, że też dobra i ładna. Gracze są oburzeni i zawiedzeni. Oszukani. Te wielkie walki w Lost Odyssey jakieś drętwe są, to jakie będzie FFXIII? Takie pytania jednak szybko przebrzmiewają – trzeba przecież w coś grać. A skoro producenci zaczynają już mówić: „To nasza wizja, chcemy, żeby to jakoś tak wyszło", gracz wie, na czym stoi, wie, czego się spodziewać i zaczyna odkładać pieniążki. Skoro bowiem wczesny pomysł jest taki ładny, to gra będzie dopiero cudna.

SEDNO

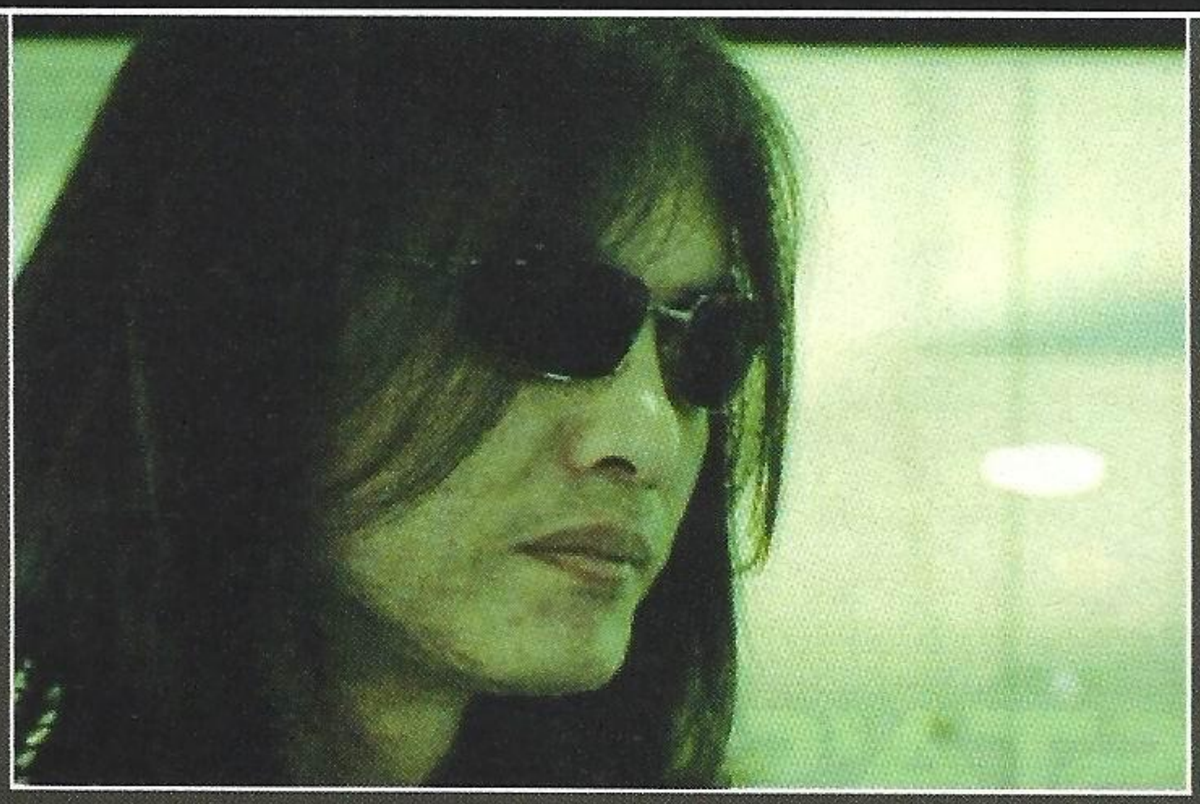
Można powiedzieć, że instytucja reklamowa, jaką stał się Target Render, to swoista mutacja wielkiego show kłamstw sprzed roku. W momencie, gdy wydawca dostrzegł duże możliwości takiego kłamstwa, weszliśmy w bardzo niebezpieczny teren manipulacji. Te wnioski i doświadczenia z E3 były w pewnym sensie bezprecedensowe, bo była to pierwsza tak świadoma i bezwzględna akcja na skalę ogólnoświatową. Jeszcze nigdy nikt nie zaserwował klientom takiej porcji zmasowanych kłamstw. Trzeba było jakoś wyjść sytuacji naprzeciw. Wykorzystanie tego zjawiska było naturalne jak oddychanie, bo jakże to wyprzeć się takiej techniki reklamowej, skoro sprzedaje ona systemy na lata przed ich startem? Prawo jednak zabrania kłamstw i zmyślania, dlatego wydawcy, świadomi mocy pokazówek reżyserowanych filmów, po prostu oficjalnie zdradzają: to tylko prerenderowany obraz tego, co nie istnieje. W świetle prawa wypadają czysto, mogą też to samo stwierdzenie wykorzystać w czasie dyskusji o E3 2005 i fali kompromitacji. Dla gracza ważne jest natomiast jedno, wraz z E3 2005 wkroczyliśmy w nową rzeczywistość. O ile kiedyś podreperowane screeny z The Getaway i zmontowany Bouncer nas bulwersowały, tak dziś musimy uznać te praktyki za całkowicie normalne. Spodziewajcie się cudownych reklamówek, jak nowych Gwiezdnych Wojen na next geny, gdzie developer przyznaje wszem i wobec, że to tylko pewna wizja nieprzygotowanej gry – czytaj: „nie pokazujemy Ci w sumie nic konkretnego, bo ani grafiki nie jesteśmy pewni, ani gameplayu, ani nawet nie wiemy jak rozwiązać sprawę z tymi super animacjami ofiar mistrzów Jedi".

I rzeczywiście, przy czymś takim gry na PC chrupią, wyglądają na monotonne, bo tam raczej kamera nie szaleje podczas gry, czasem jakieś przebicia tekstur widać… I w sumie, są brzydsze. Kolega patrzy na fragment pokazu 8 days i mówi: „jednak konsole rządzą".

To co z tego, że gry nie ma fizycznie i nie będzie jej jeszcze przez najbliższe 2 lata? Nawet, jeśli w konfrontacji z prawdziwym kodem wypadnie to niekorzystnie dla gry, to wydawca wychodzi na dużym plusie. Kilka chwil rozczarowań w kontekście napalania graczy latami na tytuł – zawsze wypadnie na korzyść wydawcy. W świadomości masowego konsumenta zawsze duża część się wykruszy, bo będzie bardzo zawiedziona słabym produktem, ale producent i tak zyskuje nieporównywalnie większą liczbę nabywców jego wypocin. Wniosek oczywisty: opłaca się kłamać w żywe oczy.

I tak już będzie zawsze.

Jeanne Kay & Dagon ■■



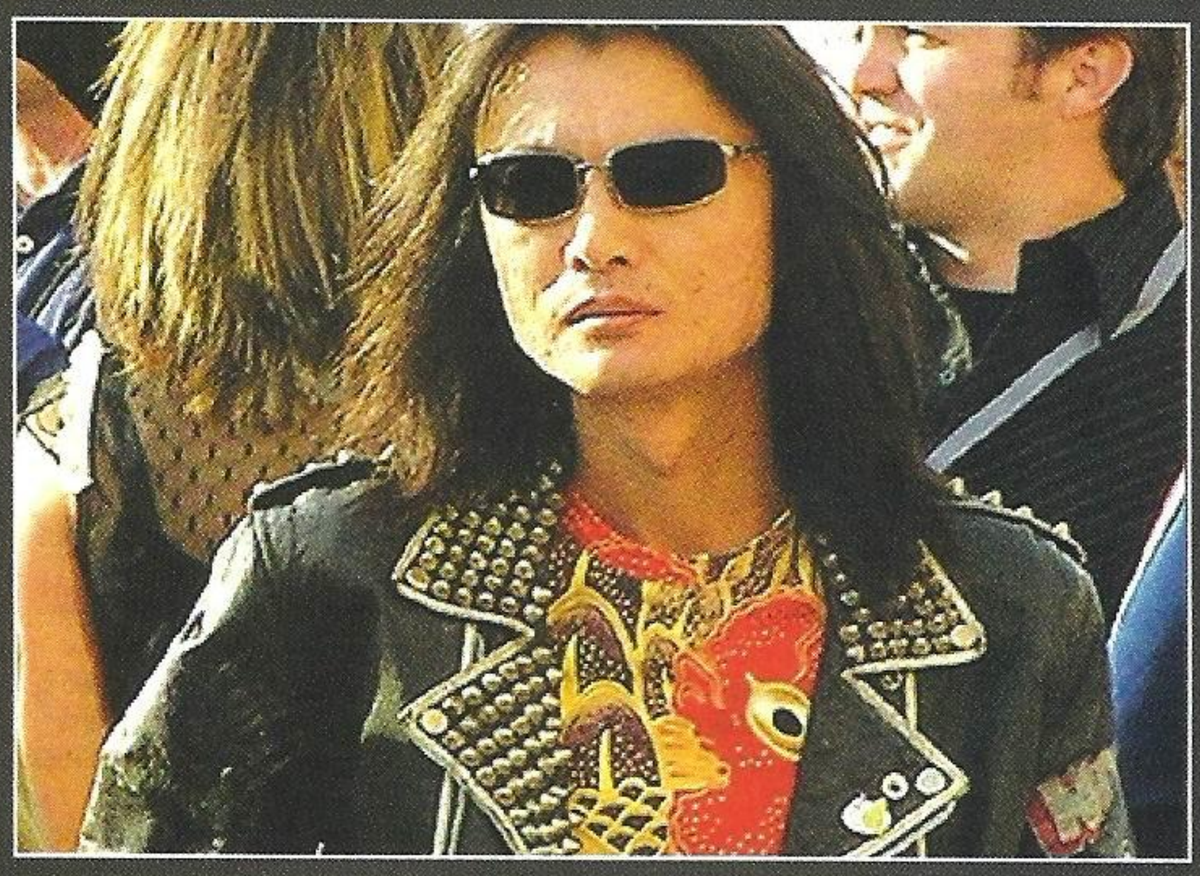
sylwetka mistrza
TOMONOBU ITAGAKI

"Najlepsze projekty do gier wymyśliłem po alkoholu – whisky pomogła mi na przykład opracować najfajniejsze areny do Dead or Alive 4" – Tomonobu Itagaki, szef Team Ninja.

Patrząc na tego gościa pomyślicie – zapomniany rockman z grupy Aerosmith. Długie, czarne włosy, kiczowate okulary przeciwsłoneczne, skórzane spodnie, znudzona życiem gęba i stale dymiący papieros w łapie, który towarzyszy Tomonobu Itagakiemu podczas wszystkich wywiadów (a którym nigdy de facto się nie zaciąga). Mimo iż kontrowersyjny mistrz nie ma na koncie zbyt wielu przełomowych gier (między nami mówiąc, nigdy takiej nie napisał), jego imię stało się swego rodzaju symbolem. Przylgnęła do niego nawet ksywka Tomonobu „Pistol Tongue" Itagaki, co w wolnym tłumaczeniu oznacza „strzelającego jęzorem". Pięć gier z serii Dead or Alive, jedno solidne Ninja Gaiden i niekończący się wysyp odważnych tekstów – to wystarczyło, by Tomonobu Itagaki stał się „kolejnym kultowym twórcą gier z Japonii". „Najlepsze moje gry zrobiłem po pijaku" – ... powiedział otwarcie Itagaki w wywiadzie udzielonym internetowemu serwisowi Kikizo – „podobnie, jak większość developerów lubię myśleć w czterech wymiarach i lubię mieć czas, aby pozbierać pomysły do kupy. Nowe pomysły na Dead or Alive 4 powstawały głównie w momentach, kiedy Team Ninja wychylało następnego drinka." Cóż, od dawna podejrzewaliśmy, że ani gadający grzybek od Miyamoto, ani REZ od Mizuguchiego, ani też rasa królikopodobnych Vierasów z Final Fantasy XII nie narodziły się w drodze logicznego myślenia. A teraz mamy na to dowód. „Wcale nie twierdzę, że pijąc duże ilości drinków usprawniam swój proces myślenia," – twierdzi „mistrz" – „czasem najlepsze wizje nachodzą mnie już po pierwszej szklance whisky." Tomonobu Itagaki to żywy dowód na to, że udzielając dużych ilości kontrowersyjnych wywiadów szybko osiąga się w prasie status szeryfa. Długowłosy artysta nawet nie kryje się ze swoim uwielbieniem dla ognistej wody i przy każdej możliwej okazji powtarza, że mija dziesięć lat, odkąd ostro tankuje alkohol. „Jeśli dzieło, które popełniłeś pod wpływem wódki nie podoba Ci się, cóż, najprawdopodobniej za mało wówczas wypiłeś." – dodaje ze śmiechem. Japońskie sklepy monopolowe z pewnością odnotują jeszcze większą sprzedaż, kiedy Tomonobu-san zacznie pisać gry na Nintendo Wii. Już teraz Itagaki twierdzi, że robienie gier to długi i wykańczający psychicznie proces, a napisanie czegoś rozsądnego na Wii wymagało będzie z jego strony jeszcze bardziej zaawansowanego myślenia.

W tej chwili Itagaki uważnie przygląda się swojemu koledze z zespołu (Kikuchiemu), który tworzy na konsolę Nintendo grę o tematyce golfa. Oczywiście oficjalnie Tomonobu wspiera go jak może (a więc niewiele, zważywszy na fakt, że sto procent uwagi zawsze poświęca tylko jednej grze), ale jeśli projekt się uda, wówczas sukces spadnie oczywiście na Tecmo, a więc w ogromnej części na jego lidera. „W tej chwili jednak moim domem jest Microsoft, który przypomina mi starą dobrą Segę," – mówi Itagaki – „świetny hardware, mnóstwo możliwości, łatwe programowanie, olbrzymia swoboda decyzji – czuję, że jestem na swoim miejscu." Itagaki żyje w przekonaniu, że dla nas graczy nie ważny jest sprzęt, na którym się bawimy. Jasne, kręci nas fakt, że pod telewizorem stoi najnowsza zabawka do gier, ale najważniejsze i tak zawsze będzie to, czy gra działa, czy nie. Nie potrzeba nam bajek o mocy sprzętu, o ilości przeliczanych polygonów, czy zapewnień o potędze procesorów. Najważniejsze są dobre gry, a te powstawać będą (wg. Itagakiego) głównie na X360, bo jest tak dobry, jak głosiły zapowiedzi. Od kilku lat mówi się (i to dosyć głośno), że Tomonobu-san sprzedał duszę Microsoftowi i otwarcie walczy z konsolami Sony. W jednym z publicznych oświadczeń powiedział, że Ninja Gaiden planowane było pierwotnie na PlayStation 2, ale konsola okazała się zbyt słaba, aby pociągnąć wizję mistrza i wyraźnie go rozczarowała. Sławny jest również pomiar mocy konsoli, który Team Ninja przeprowadziło za pomocą Dead or Alive 2. Grę, która na PS2 wyciskała maksymalnie 60 klatek na sekundę, Xbox Microsoftu przeliczał z prędkością blisko 180 fpsów, w znacznie wyższej rozdzielczości. Zanim jednak Itagakiemu przyklejono etykietkę „MS-bitch", sprawy przybrały zaskakujący obrót. Tomonobu-san twierdzi bowiem, że zawsze interesowało go pisanie gier wyłącznie na najmocniejsze konsole na rynku („ludzie są wzrokowcami i zawsze pójdą za lepszą grafiką"), a w planach ma już między innymi Ninja Gaiden Sigma na PS3 oraz bliżej nieznany projekt na Nintendo Wii. Itagaki nigdy nie oparł się również pomysłowi, aby jedną dobrą grę „ożenić" nam kilka razy. Najpierw był świetny Ninja Gaiden, potem Ninja Gaiden Black, a w kolejce czeka już hi-resowa Sigma. Nie trzeba oczywiście dodawać, że trzy wymienione właśnie tytuły, to jedna i ta sama gra w różnych wariantach. Na pytanie kiedy w końcu zagramy w oficjalną część drugą Ninja Gaiden, Tomonobu odpowiada, że nie chce okradać nas z czaru domysłów i plotek. Innymi słowy – nie ma dla nas nic konkretnego...

A na koniec kilka ciekawych cytatów. Na pierwszy ogień idzie mit o skomplikowanej architekturze PS2. „Całe to gadanie o tym, jakoby PS2 było bardziej skomplikowane w programowaniu niż Xbox, to bzdura," – protestuje japoński rockman – „prawda jest taka, że jak masz w zespole dobrych programistów, to nigdy nie zaczną Ci narzekać na problemy z konsolą. Architektura PS2 nigdy nie była dla nas zagadką. Ona była po prostu za słaba." Dosyć głośno było swego czasu również o tym, że Itagaki nienawidzi i publicznie krytykuje Tekkena. „Pogubiłem się już w numeracji Tekkenów, nie mam pojęcia, co u licha próbuje osiągnąć Namco, produkując takie spin-offy, jak Death by Degrees, czy Tag Tournament." Z ust ojca Dead or Alive nie spodziewaliśmy się usłyszeć niczego innego, ale Itagaki naprawdę dał ognia, kiedy ostro zaatakował czwórkę. „Moim zdaniem ludzie powinni trzymać się z daleka od Tekkena 4. Namco działało tu niczym półgłówek bezmyślnie kradnący moje pomysły z DOA2. Areny 3D? Ściany? Wolniejsza rozgrywka? Prawda jest taka, że nikt nie potrafił rozsądnie zaaplikować tych rozwiązań do świata Tekkena. Namco powinno pozostać przy koncepcie walk 2D! Tekken 4 is a piece of shit." A dlaczego Itagaki tak bardzo nie cierpi Tekkena? „Opowiem Wam krótką historię. Kiedy pojawiło się pierwsze DOA, Namco wypuściło w Japonii reklamę radiową, która obrażała moją grę. Jako ojciec serii, nie pozwolę obrażać mojej rodziny! Na atak odpowiem wojną – zadam im sto razy więcej bólu, niż oni zadali mi!" Pytacie, w co gra Itagaki? Cóż, ze wszystkich gier na N64 ukochał jedynie Ocarina of Time oraz Wave Race 64. Wodne skutery wciągnęły go na tyle mocno, że pomysł natychmiast skopiował do gry Dead or Alive Xtreme 2. „WR64 to mój absolutny TOP 10 najlepszych gier wszechczasów. Byłem w tę grę najlepszy – znacznie lepszy niż jestem obecnie w DOA4." – wyjaśnia Itagaki. Ze wszystkich MGSów toleruje jedynie pierwszą część, bo dwójkę i trójkę uważa za zbyt przegadane. „Nie lubię gier, w których tak mało mogę zrobić," – dodaje – „całe to czytanie dialogów i znikomy wpływ na akcję... to nie dla mnie. Sto razy bardziej wolę odpalić genialnego Pikmina i po raz enty przekopać ten cholerny ogródek." ■■ Matt



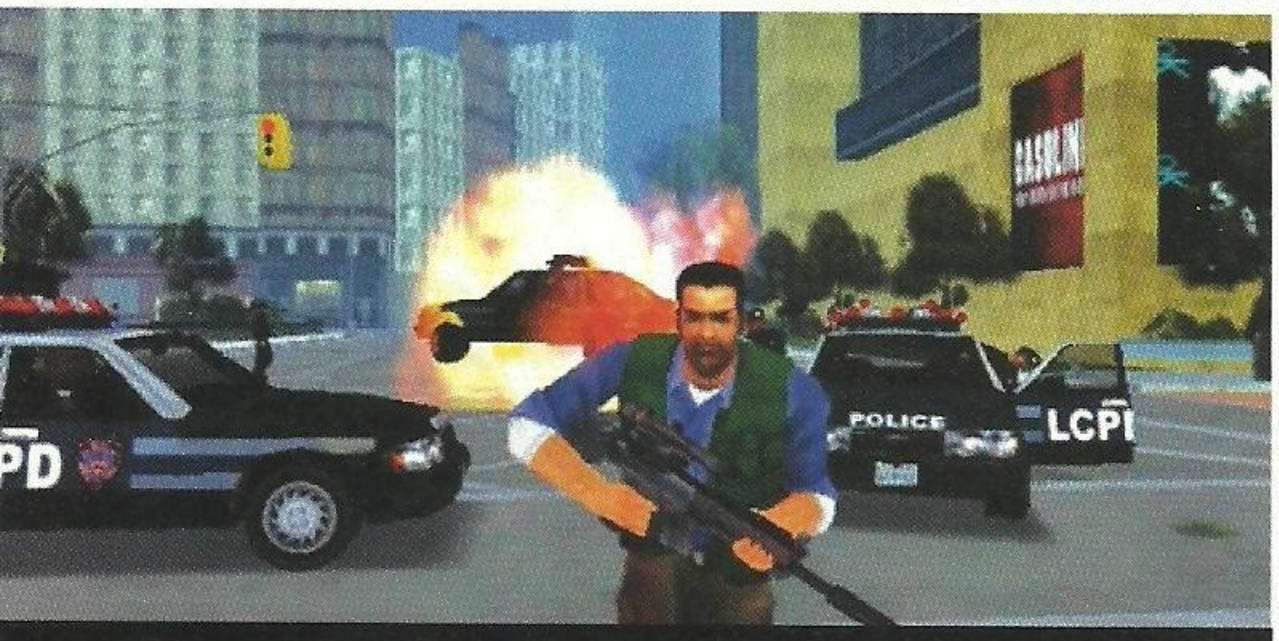
NAJWAŻNIEJSZE GRY

NINJA GAIDEN
Do dziś kultowa w hardcore'owych kręgach scrollowana jatka z czasów 8-bitowców.

DEAD OR ALIVE 2
DOA2 nieźle namieszało na PS2 i DC – to była ciekawa alternatywa dla Tekkena i Virtua Fightera.

DOA XTREME BEACH VOLLEBYALL
Bezwstydna, prosta i bardzo ładna „gra" w siatkówkę z panienkami z Dead or Alive.

NINJA GAIDEN BLACK
„Pełna" wersja Ninja Gaiden to najlepsza gra Team Ninja. Niebawem zagości na PlayStation 3.



GANGSTA'S PARADISE

SEKRETY GTA: LIBERTY CITY STORIES – cz. 3

Oto ostatnia część opisu do Grand Theft Auto: Liberty City Stories. Przed wami umiejscowienie wszystkich stu ukrytych paczek. Radujmy się jednak i cieszmy, bo Scarface, którym zajmiemy się od przyszłego miesiąca, również jest świetną grą gangsterską! / Flik

Za każde dziesięć zebranych paczek dostajemy nagrodę w postaci broni pojawiającej się przed wszystkimi kryjówkami. Zdobyć można:

- 10 paczek – pistolet
- 20 paczek – shotgun
- 30 paczek – kamizelkę kuloodporną
- 40 paczek – SMG
- 50 paczek – Colt
- 60 paczek – M4
- 70 paczek – snajperka
- 80 paczek – miotacz ognia
- 90 paczek – wyrzutnia rakiet
- 100 paczek – 50 000$

Paczek najlepiej jest szukać podróżując w siodle motocykla (polecam PCJ-600).
Jeśli na początku każdego opisu nie podaję punktu orientacyjnego, to znaczy, że znajduje się on w miejscu, gdzie była paczka poprzednia.

PORTLAND

■ 1. Jedź do Harwood, na przystań promów. Przy północnej odnodze terminala (tam, gdzie nie dokują promy) zobaczysz dwie budki strażnicze. Paczkę znajdziesz w prawej.

■ 2. Weź motorówkę i popłyń nią w okolice dzielnicy Harwood. Nieopodal drogi prowadzącej do przystani powinieneś zobaczyć kawałek nabrzeża ogrodzony czerwonym płotem. Zeskocz z łodzi, by zabrać znajdującą się tam paczkę.

■ 3. Na północny-wschód od poprzedniej miejscówki zobaczysz skalną wysepkę. Na jej szczyt prowadzić będzie kręta ścieżka. Mniej więcej w połowie drogi znajdziesz paczkę.

■ 4. Na południowy-wschód od rezydencji Salvatora powinieneś wyczaić latarnię morską. Podpłyń tam motorówką i zacumuj przy pomoście. Paczka będzie na ścieżce parę kroków dalej.

■ 5. Następną paczkę znajdziesz na prawo od wejścia do swojej kryjówki, na daszku za wentylatorem. Aby ją zebrać musisz ukraść ambulans i podjechać nim we wskazane miejsce. Wskocz na maskę, potem na szoferkę, a dostaniesz się w końcu na pakę karetki. Z tej wysokości nie powinieneś mieć już żadnych problemów z doskoczeniem do daszku.

■ 6. Jedź na złomowisko (Harwood) i zajrzyj za maszynę zgniatającą wraki.

■ 7. Ruszaj w północno-wschodni kraniec wyspy (sam róg mapy). W miejscu, gdzie kończy się betonowe nabrzeże, a zaczynają trawiaste górki, namierzysz paczkę.

■ 8. Na południe od garażu, w którym instalowałeś bombę w samochodzie (misja Blow Up „Dolls"). Paczka będzie we wraku samochodu osobowego, dokładnie na południowy-wschód od salonu.

■ 9. Musisz dostać się za siedzibę Sala (okrążyć ją można z lewej strony) na skalny łuk, który tworzy cypel wżynający się w morze. Na samym jego końcu, tuż przy wodzie, będzie paczka.

■ 10. Kolejna paczka jest kawałek na południe od chaty Salvatorá, w niewielkim wąwozie wyżłobionym w jednym z klifów.

■ 11. Jedź do parku z crossowymi ścieżkami, który znajduje się w Harwood. Mniej więc na środku, pod trakcją kolejki, powinieneś zauważyć dużą górkę (skocznię). Paczka jest obok, w niewielkim zagłębieniu.

■ 12. Na południe od złomowiska powinieneś wyczaić stację benzynową. Na jej daszku lewituje paczka. Aby ją zdobyć musisz rozpędzić się na motorze ze wschodu i przywalić w murek okalający stację z tej strony (spróbuj podnieść przednie koło). Motor zostanie w miejscu, ale Toni powinien polecieć do przodu i wylądować na dachu.

■ 13. W Hepburn Heights, w północno-zachodniej części budowy. Paczka będzie między murem a barakami mieszkalnymi.

■ 14. Paczka dostępna jest tylko po wykonaniu misji Blow Up „Dolls". Po wysadzeniu budynku znajdziesz ją w zachodniej części ruin, ukryta będzie za niewielką ścianką.

■ 15. Teraz będzie trochę trudniej. Następna paczka jest w południowej części budowy na daszku niedokończonego bloku. Aby ją dostać musisz wykonać unique jump, wyskakując z betonowej płyty umieszczonej w wysadzonym domu (patrz opis poprzedniej paczki). Rozpędź się z południa i skocz tak, by wylądować na najwyższej kondygnacji bloku (celuj w prawy róg skoczni). Teraz biegnij na zachód, a dostaniesz się na coś przypominającego niedokończony taras. Z prawej strony, między murkiem a ścianą, będzie szczelina. Wykorzystaj ją by zeskoczyć niżej na daszek z paczką.

■ 16. Tuż obok sklepu z bronią powinieneś namierzyć wąską uliczkę. Wjedź w nią, a na północy znajdziesz podwórko. Paczka jest za murkiem po prawej.

■ 17. Kawałek na wschód od sklepu z bronią (za ulicą) jest podwórko, gdzie między kontenerami na śmieci jest paczka (wjazd jest od wschodu).

■ 18. Na północny-zachód od lakiernika powinieneś namierzyć podwórko (wjazd jest od zachodu, z obwodnicy). Paczka jest w lewym rogu, za dwoma zielonymi pojemnikami.

■ 19. Na zachód w linii prostej od lakiernika, na obwodnicy powinieneś namierzyć duży kwietnik oddzielający dwa pasma jezdni. Spenetruj go dokładnie, a znajdziesz paczkę.

■ 20. Na południowy-wschód od kryjówki jest podwórko (kształtem przypomina kanciastą, położoną cyfrę 6). Wjedź na nie (można to zrobić od północy lub od południa), a następnie ruszaj po gzymsie biegnącym wzdłuż budynku na zachód. W pewnym momencie gzyms się skończy – ruszaj wąskim przesmykiem między budynkami, by znaleźć się na kolejnym podwórku, gdzie lewitować będzie paczka.

■ 21. Wyjedź z siedziby Sala i ruszaj na południe. W miejscu, w którym droga zacznie skręcać na zachód, powinieneś zobaczyć tarasy z ławeczkami i parasolkami. Paczkę znajdziesz na drugim piętrze.

■ 22. Na zachodnim krańcu wyspy, między obwodnicą a brzegiem, powinieneś wyczaić przystanek kolejki (jedź od mostu Callahan cały czas na północ, a na pewno znajdziesz). Paczka umieszczona jest na dachu wiaty i do jej zdobycia potrzebny będzie PCJ-600. Musisz mocno rozpędzić się od południa i wycelować w schodki prowadzące do wiaty. Kiedy będziesz na górze, motocykl podskoczy (odbije się od dachu wiaty), Toni zaś powinien jeszcze kawałek polecieć. W ten sposób znajdzie się na daszku i będzie mógł zgarnąć paczkę.

■ 23. Kawałek na północny-wschód od poprzedniej miejscówy jest podwórko w kształcie litery T. Paczka lewituje na jego środku.

■ 24. Na północny-wschód od mostu znajdziesz parking. W klombie na samym jego środku jest paczka.

■ 25. Wjedź na most Callahan. Zwróć uwagę że przeciwległe pasma ruchu oddzielone są od siebie szczeliną. Jednak co kilkanaście metrów umieszczone są tam metalowe łączniki Paczkę znajdziesz na trzecim z nich (licząc od Portland w kierunku Staunton Island).

■ 26. Kolejna sprytnie ukryta paczka. Ruszaj z przystanku kolejki, o którym pisałem cztery misje wcześniej, w kierunku mostu Callahan. Tuż przed nim, na pasie trawy, widać coś, co przypomina betonową skocznię. Za pomocą PCJ-600 musisz rozpędzić się od północy i wyskoczyć (celuj w prawy róg skoczni) tak, by wylądować na kratowanej półce powyżej. Paczkę znajdziesz kawałek dalej.

■ 27. Na zachód od posterunku policji (po drugiej stronie ulicy) znajdziesz podwórko, a w jego prawym rogu paczkę.

■ 28. Ruszaj na tyły szpitala (najlepiej jeśli spróbujesz od wschodu, podchodząc pod trawiastą górkę). Paczkę znajdziesz na gzymsie wiodącym wzdłuż budynku na północ.

■ 29. Kawałek na południe od posterunku policji powinieneś zobaczyć niewielki zagajnik. Paczka jest właśnie tam, między drzewami.

■ 30. W Portland Viev wjedź na trakcję El Train (używając PCJ-600 oczywiście) i ruszaj w kierunku północnym. Zwróć uwagę na mapę, gdzie widać dwa kwadraty utworzone z ulic. Kiedy trakcją dotrzesz nad pierwszy z nich, zeskocz na dach magazynu z lewej (będzie na nim reklama fabryki kiełbas – Don Kiddick`s Sausagge factory). Paczkę znajdziesz między bilbordami.

■ 31. Teraz zeskocz z dachu i jedź w południowy róg drugiego kwadratu. Zobaczysz ogrodzoną parkanem halę. Na południu jest skocznia, którą dostać się można na dach hali. Kiedy będziesz na górze, na południowym-wschodzie powinieneś zobaczyć niewielki, spadzisty daszek. Przeskocz tam i zabierz paczkę.

■ 32. Ruszaj drogą na południe, do pierwszego skrzyżowania. Na południowy-wschód od tego miejsca jest parking (wjazd jest kawałek dalej na południe). Paczka ukryta jest na jego terenie, za domkiem.

■ 33. Jedź na południowy kraniec dzielnicy Atlantic Quays, do chaty Vincenzo. Paczka jest między dwoma zielonymi pojemnikami, przy ścianie budynku wysuniętego najdalej na wschód.

■ 34. Ruszaj na drewniany pomost (południowy-zachód od poprzedniej miejscówki). Paczkę znajdziesz na samym jego końcu.

■ 35. Teraz zajmiemy się paczkami ukrytymi na terenie portu. Kiedy dotrzesz na miejsce, ruszaj na północ i wejdź na trawiastą górkę, nad którą biegnie trakcja El Train. Paczka ukryta jest między murkiem a słupem podtrzymującym torowisko.

■ 36. Na wschód od poprzedniej lokacji, powinieneś wypatrzyć sześć stojących w szeregu magazynów. Pierwszy z nich jest jeszcze w budowie, a jedna z leżących tam desek nadaje się doskonale na skocznię. Weź rozpęd z zachodu i wybij się tak, by wylądować na dachu drugiego magazynu (celuj w prawy róg deski). Zejdź z motocykla i zacznij skakać na wschód po dachach magazynów. Na ostatnim z nich znajdziesz paczkę.

■ 37. Nieco na południowy-wschód od poprzedniej lokacji, przy nabrzeżu, stoją kontenery. Podjedź tam ambulansem i wejdź po nim na górę, aby zebrać kolejną paczkę.

■ 38. Na prawo od wjazdu na teren portu widać dużą halę. Wjedź na jej dach (schodki są od południa), a przy zachodniej krawędzi znajdziesz dwie skocznie. Za tą z lewej strony ukryta jest paczka.

■ 39. Kawałek na południe powinieneś zobaczyć zacumowany statek (kontenerowiec). Przeskocz motocyklem na jego pokład i wejdź na galerię okalającą nadbudówkę, by łyknąć paczkę. Aby dostać się z powrotem na ląd musisz skoczyć z metalowej płyty na dziobie statku.

■ 40. Kiedy wylądujesz na lądzie jedź na południe (wzdłuż nabrzeża, za zaparkowanymi naczepami). Paczkę znajdziesz między dwiema ostatnimi.

STAUNTON ISLAND

■ 1. Jedź na północ, do przystani promów. Przed rozwidleniem dróg, po prawej, znajdziesz parking. Paczka jest na jego końcu, między domkiem a pustą

naczepą.
■ 2. Na północny-zachód od stadionu Aspatria, przy samym nabrzeżu ukryta jest wśród drzew skocznia (jeden z unique jumpów). Paczka będzie na lewo od niej (od strony wody).
■ 3. Na wschód od szpitala powinieneś namierzyć budowę. Na jej terenie znajdziesz paczkę. Będzie na końcu niedokończonego tunelu.
■ 4. Kawałek dalej na wschód będzie parking. Paczka jest na samym jego końcu, ukryta w kwietniku między krzakami.
■ 5. Nieco na wschód od kwietnika jest wjazd na podwórko. Ruszaj tam, a paczkę znajdziesz po prawej stronie za murkiem.
■ 6. Od poprzedniej miejscówki pojedź znowu na wschód. Paczka jest przy nabrzeżu (tam gdzie kończy się trawa, a zaczyna piasek), w miejscu gdzie stykają się dwie podziemne drogi (na mapie oznaczone są ciemnym kolorem).
■ 7. Teraz ruszaj obwodnicą na południe. Kiedy dotrzesz do mostu, przyjrzyj się jego prawej stronie, a dokładniej miejscu, w którym łączy się z podłożem. Paczka będzie nieco z boku, prawie przy samej wodzie.
■ 8. Przyjrzyj się rozkładowi ulic w dzielnicy Fort Staunton. Powinieneś zauważyć dwie drogi, które układają się w wierzchołek trójkąta skierowany na północny-wschód. Zawiń ambulans i ruszaj ramieniem, które prowadzi na zachód. Zaraz po lewej zobaczysz podwórko, na którym będzie stał niewielki budynek (nad drzwiami widnieje napis „Bottiglia"). Paczka jest na półeczce za szyldem (dostać się możesz do niej skacząc po ambulansie).
■ 9. Na południe od poprzedniej miejscówy jest deptak (wjazd zagradzają słupki, więc poruszać się tam możne jedynie na motocyklu). Ruszaj we wskazane miejsce, a następnie skręć w podwórko na północy. Na jego końcu, za zieloną skrzynią, ukryta będzie paczka.
■ 10. Następna paczka dostępna jest dopiero po wykonaniu misji Bringing The House Down. Kiedy wysadzisz już Forellich, ruszaj zbadać zgliszcza na północny-wschód od Twojej kryjówki. Poszukaj ogromnej dziury w jezdni (powinna być za wozem strażackim) i zatrzymaj się nieopodal. Paczkę znajdziesz na północy, na piętrze zrujnowanego domu (możesz się tam dostać po betonowej płycie opartej o ścianę).
■ 11. Pojedź ambulansem kawałek na południowy-wschód od poprzedniej miejscówki. Na trawniku przy skrzyżowaniu ulic zobaczysz przydrożną kafejkę (Staunton Cafe). Paczka ukryta jest za szyldem, na dachu (dostać się tam możesz skacząc po ambulansie).
■ 12. Na południe od stadionu Aspatria jest parking. Paczka lewituje na samym jego środku pod drzewem.
■ 13. Kawałek na zachód od poprzedniej miejscówki (na nabrzeżu, przy ścieżce) powinieneś namierzyć wylot ścieku. Za nim, od strony wody, znajdziesz paczkę.
■ 14. Ruszaj na most łączący Staunton Island z Shoreside Vale i zatrzymaj się w miejscu gdzie podjazd łączy się z mostem. Podejdź teraz do południowej krawędzi drogi i spójrz w prawo. Paczka będzie na niewielkiej, przylegającej do mostu półeczce. Aby ją zabrać musisz rozpędzić się Tonim i skoczyć z samego końca jezdni. Parę prób i powinno się udać.
■ 15. W parku, na południe od jeziorka, powinieneś wypatrzyć obelisk, za nim ukryta jest paczka.
■ 16. Ruszaj jak do Pay`n Spray. Wjedź na betonowy podjazd prowadzący do garażu lakiernika i kontynuuj podróż na południe. Paczkę znajdziesz na samym końcu rampy, między dwoma zielonymi pojemnikami.
■ 17. Kawałek na południe od poprzedniej paczki jest droga prowadząca na nabrzeże (czyli na wschód). Ruszaj nią, a kiedy dotrzesz do zakrętu, sprawdź jeden z filarów na południu. Paczka ukryta będzie za nim, od strony wody.
■ 18. Teraz ruszaj na południe, do portu. Kiedy będziesz prawie pod mostem, zobaczysz przy wschodniej ścianie czerwony kontener. Paczka jest między nim a betonowym podjazdem.
■ 19. Kawałek na południe od sklepu z amunicją (ikonka pistoletu) powinieneś namierzyć wieżowiec otoczony arkadami. Podjedź do jego północnej ściany ambulansem i zatrzymaj się przed wejściem do budynku. Paczka jest na szklanym daszku nad drzwiami (dostać się tam możesz skacząc po ambulansie). ■ 20. Pod mostem łączącym Staunton Island z Portland biegnie dwupasmowa, przedzielona trawnikiem droga. Kawałek na północ od mostu powinieneś zauważyć również kilka bilboardów. Wdrap się na trawnik (na północy, gdzie teren się obniża) i wbiegnij między tablice reklamowe. Teraz ruszaj po krawędzi bilboardu na północ, gdzie na samym rogu będzie lewitować paczka.
■ 21. Zjedź z mostu łączącego Portland i Shoreside Vale. Kontynuuj podróż na zachód, póki nie zobaczysz kwietników stojących między dwoma pasami ruchu. Paczkę znajdziesz w pierwszej napotkanej donicy.
■ 22. Ruszaj do sklepu z bronią Phila Cassidy`ego i wpakuj się na piętro. Teraz wskocz na murek, który biegnie obok schodów. Po nim dostaniesz się za składowisko pakunków, gdzie lewitować będzie paczka.
■ 23. Od sklepu z bronią (Phil Cassidy`s) odbij pierwszą przecznicą na wschód, do dwupasmówki biegnącej z północy na południe. Paczkę znajdziesz obok drzewa, na trawniku oddzielającym dwa pasma ruchu.
■ 24. Ruszaj w okolice kasyna Big Shoot. Zacznij okrążać je z zachodu na wschód jadąc obwodnicą. Kiedy kasyno, będzie na lewo od ciebie, skręć na północ i ruszaj po trawie do zabudowań domu rozpusty. Paczkę znajdziesz między stojącym na ziemi reflektorem a ścianą budynku.
■ 25. Od sklepu Phila ruszaj na południe. Kiedy blisko brzegu droga rozwidli się, skręć na wschód. Po chwili jazdy powinieneś zobaczyć wielką, szklaną gwiazdę na placyku z lewej strony. Wjedź na plac i ruszaj przesmykiem między wieżowcami na zachodzie. Paczka będzie z lewej strony, przed wejściem do budynku.
■ 26. Ruszaj od Cassidy`ego na południe, lewą nitką drogi. Zanim dojedziesz do obwodnicy, skręć na zachód, w niewielką przecznicę. Teraz, kiedy zwrócisz się na północ, powinieneś dostrzec budynek przypominający bank. Paczka ukryta jest za otaczającymi go kolumnami.
■ 27. Kawałek na południe od sklepu Cassidy`ego widać na mapie przecznicę, która ukośnie podąża ku zachodniemu krańcowi wyspy. W miejscu gdzie łączy się z obwodnicą powinieneś wypatrzyć cmentarz. Paczka ukryta jest w rogu nekropoli, tuż przy opisanej drodze.
■ 28. Ruszaj na most łączący Staunton Island i Portland. Kiedy pokonasz skocznię znajdującą się w połowie, zatrzymaj się i odwróć. Paczka będzie przed Tobą, między mostem a betonową płytą.
■ 29. Na południowy wchód od szpitala (po drugiej stronie ulicy) jest zejście na stację metra. Wejdź tam, a paczkę znajdziesz z lewej strony obok toalet.
■ 30. Weź motorówkę i popłyń na wschód od dzielnicy Fort Staunton. W pewnym momencie zobaczysz dwie wysepki – paczka jest na mniejszej z nich.

SHORESIDE VALE

■ 1. Na północ od Twojej kryjówki widać podziemną autostradę. Paczkę znajdziesz w połowie tunelu, nieopodal niedokończonej jeszcze odnogi.
■ 2. Wjedź na dolny poziom tamy. Paczkę znajdziesz na samym początku, za kontenerami z lewej strony.
■ 3. Teraz ruszaj na górny poziom tamy (czyli tam gdzie biegnie jezdnia) i pojedź na zachodni brzeg sztucznego jeziora. Zeskocz na dół w miejscu gdzie zobaczysz zapętloną drogę. Kawałek na wschód będzie wbudowany w tamę budynek. Paczkę znajdziesz na samym końcu okalającej go kładki.
■ 4. Kolejna paczka będzie kawałek na południe od poprzedniej, ukryta za zielonymi głazami. Znajdziesz ją w miejscu, gdzie pętla, o której pisałem wcześniej, łączy się w jedną drogę.
■ 5. Na zachód, w linii prostej od poprzedniej miejscówki. Paczka będzie blisko wody, przy krawędzi klifu.
■ 6. Na wschód od kryjówki, między dwoma ostatnimi domami (nie licząc rezydencji na samym końcu). Paczka jest dokładnie pomiędzy parkanem a ścianą beżowego domku.
■ 7. Od poprzedniej miejscówki ruszaj na wschód, a kiedy dojedziesz do końca drogi, zeskocz w dół, na plac z parasolkami. Paczkę znajdziesz kawałek dalej na południowy-wschód, tuż przy wodzie.
■ 8. Między dzielnicami Cedar Grove a Wichita Garden widać na mapie podziemną drogę. Wejdź na wzgórze, które tworzy jej strop (najłatwiej jest to zrobić od północy). Tam gdzie podziemny tunel wygina się najbardziej ku północy znajdziesz paczkę (będzie lewitować nad niewielką skałką).
■ 9. Teraz ruszaj prosto na południe, aż w końcu wjedziesz na drogę. Kontynuuj jazdę, (miniesz jedną przecznicę), a kiedy dotrzesz do drugiej, zbadaj nabrzeże na południowym-wschodzie. Paczka powinna lewitować tuż przy wodzie, nieopodal bilbordów.
■ 10. Wróć na drogę i skręć w przecznicę na zachodzie. Kiedy dotrzesz do kolejnego zakrętu, zjedź na podwórko znajdujące się na północy. Paczkę znajdziesz we wnęce, przed drzwiami do budynku.
■ 11. Kierując się na południe, ruszaj serpentyną prowadzącą z Cedar Grove do Wichita Garden. Przy drugim zakręcie zatrzymaj się i zbadaj przestrzeń za przydrożnymi bilbordami. Znajdziesz tam paczkę.
■ 12. Na północny-wschód od lakiernika (po drugiej stronie ulicy) widać sporych rozmiarów magazyn. Podjedź do jego zachodniej ściany, gdzie powinieneś dojrzeć duże, białe zbiorniki. Paczka ukryta jest za podstawą najbardziej wysuniętego na południe.
■ 13. Pojedź do lakiernika i ruszaj zjazdem z lewej strony garażu. Kiedy dotrzesz do niewielkiego podwórka, skręć na południe. Paczkę znajdziesz miedzy skrzyniami, za drucianym ogrodzeniem z prawej strony.
■ 14. Ruszaj na posterunek policji, a potem na podwórko za komendą (wschód). Teraz po kładce możesz wjechać na dachy garaży, znajdujących się na wschodzie. Zeskocz na dół i sprawdź wnętrze drugiego z nich, a staniesz się właścicielem kolejnej paczki.
■ 15. Jedź od lakiernika drogą na południe. Przejedź przez jedno skrzyżowanie i zatrzymaj się przy drugim. Teraz wysiądź z pojazdu i zbadaj chodnik na południowym-wschodzie. Na trawniku między drzewkami znajdziesz paczkę.
■ 16. Ruszaj dalej na południe, do następnego skrzyżowania (T). Znowu sprawdź południowo-wschodni róg, gdzie na podwórku poniżej znajdziesz paczkę (jest obok zielonego pojemnika).
■ 17. Wracaj na skrzyżowanie, o którym pisałem powyżej i ruszaj na wschód do… następnego skrzyżowania oczywiście. Na południowym-wschodzie powinieneś zobaczyć dużą halę. Po schodkach, przylegających do jej południowej ściany wejdź na dach. Paczkę znajdziesz w północno-wschodnim rogu, obok skoczni.
■ 18. Pojedź do szpitala i wsiądź do karetki. Ruszaj teraz na tyły zabudowań (wschód) i po ambulansie wskocz najpierw na murek, a potem na dach budynku znajdującego się na wschodzie. Paczkę znajdziesz na południowo-wschodnim krańcu dachu.
■ 19. W linii prostej na południe od poprzedniej miejscówki. Pośrodku niewielkiego lasu, położonego między ulicą a lotniskiem.
■ 20. Ruszaj na lotnisko, a konkretnie tam gdzie są hangary i samoloty. Podjedź do zachodniej ściany dużego, okrągłego budynku, który widać na mapie. U góry, na półeczce, powinieneś dostrzec szyld reklamowy, za którym będzie paczka. Dostać się tam możesz wyskakując z ruchomych schodków samolotowych, które stoją kawałek dalej na południu.
■ 21. W linii prostej na południe od poprzedniej miejscówki. Paczka jest między betonowymi konstrukcjami pomalowanymi w żółto-białe pasy.
■ 22. Na zachód w prostej linii od szyldu reklamowego. Paczka jest na skrzydle jednego z samolotów. Możesz ją zebrać wyskakując ze schodków znajdujących się nieopodal.
■ 23. Dalej na zachód, za ostatnim hangarem (tam gdzie była misja Morgue Party Resurrection).
■ 24. Ruszaj po pasie startowym, który wrzyna się na południowy-wschód w morze. Na jego końcu zobaczysz rampę, a zaraz za nią znajdziesz paczkę.
■ 25. Nieopodal białej furgonetki oferującej wyścigi samochodzików (RC Van) powinieneś namierzyć skocznię (południowo-wschodni róg lotniska). Skorzystaj z niej, by dostać się na gzyms otaczający budynek lotniska, a następnie ruszaj na północ. Paczkę znajdziesz za neonem po prawej stronie.
■ 26. Wjedź między okrągły gmach a otaczające go budynki (brama jest kawałek na zachód od straży pożarnej). Podjedź teraz do ściany okrąglaka i spójrz na północ. Zobaczysz schodki samolotowe, dzięki którym możesz wskoczyć na półkę na zachodzie. Potem wystarczy, że wybijesz się z kolejnej rampy na zachodzie, a wylądujesz tuż przed paczką.
■ 27. Zeskocz z półki i ruszaj na wschód, gdzie przy ścianie powinny stać schodki samolotowe. Wyskocz z nich na południe tak, by wylądować na niewielkim placyku utworzonym z kontenerów. Paczkę będziesz miał tuż przed sobą.
■ 28. Kolejna paczka jest za estakadą prowadzącą do mostu łączącego Staunton Island z Shoreside Vale. Namierzysz ją w miejscu gdzie autostrada łączy się z podłożem, nieopodal zjazdów do tuneli.
■ 29. Zjedź z mostu, o którym pisałem powyżej, i kontynuuj podróż na północ. W końcu droga zacznie zakręcać na zachód. Zbadaj bilbordy stojące przy tym zakręcie, a za jednym z nich znajdziesz paczkę.
■ 30. W linii prostej na północ od poprzedniej miejscówki. Paczka będzie blisko nabrzeża, przy samej wodzie. ■■

PES PARTY

PRO EVO I JEGO LICZNE RODZEŃSTWO OD ŚRODKA

Za miesiąc zaczynamy poradnik do PES6 oraz nowy sezon relacji z turniejów polskiej sceny PESa. A w tym – relacja z Mistrzostw Europy w PES5 oraz wywiad z Shingo „Seabassem" Takatsuką. Tak! W końcu uścisnąłem mu dłoń!

// marcellus@neo-plus.pl

Po raz drugi mistrz Polski w PESa został zaproszony przez Konami na Mistrzostwa Europy, tym razem do nieco mniej uroczego niż Sardynia zakątka Starego Kontynentu – na Szmaragdową Wyspę, czyli Irlandię – nową ojczyznę wielu, wielu naszych rodaków. Naprawdę wielu, ale nie będę Was zanudzał opowieściami o tym gdzie i jak często spotykałem ludzi posługujących się naszą mową ojczystą. Najprościej będzie powiedzieć – wszędzie i zawsze. Sama impreza trwała w sumie trzy dni z okładem, ale w większości składała się umilania życia zaproszonym z całej Europy dziennikarzom oraz z wywiadów z Seabassem. I o ile ten ostatni może Was zainteresować, to nie przypuszczam, żeby opowieści o posiłkach, hotelach, komplikacjach komunikacyjnych i piciu guinnessa mogły Was w najmniejszym stopniu zaintrygować. Jeżeli jest inaczej – dajcie znać, napiszę dokładnie co jadłem i jakie były związane z tym sensacyjne wydarzenia natury gastrologicznej...

Najważniejszy był tam PES (i Seabass) i tylko PES. I to w kilku wersjach. Przed samymi mistrzostwami w PES5, na scenie królował PES6 w wersjach na PS2 oraz Xboxa 360. Z tym pierwszym jestem już nieźle zaznajomiony – recenzję możecie przeczytać, albo już przeczytaliście w tym numerze. Ten na X360 to trochę inna bajka. Jest ładny, ale nie śliczny, sterowanie i „czucie" gry jest nieco inne, a pad sprawdza się w akcji, choć sądzę, że trzeba będzie zamienić parę ustawień przycisków oraz przyzwyczaić się do gry na analogu, bo krzyżak jest nieprecyzyjny i źle umieszczony. Ale zajmę się nim jeszcze, gdy nadjedzie czas recenzji, choć na razie jakoś specjalnie przekonany nie jestem i wolny czas poświęcałem raczej graniu na PS2.

Tradycyjnie już, zanim do boju ruszyli „zawodowcy", odbył się tzw. Media Cup, czyli Puchar Mediów, rozgrywany na najnowszej wersji PES6. Mistrzem Mediów został Nathan „Shaftino" Irvin z angielskiego PSM3, Spayki z serwisu gram.pl zajął ex equo 3 miejsce (beginners luck, ale i tak congrats!), a Konami należy pogratulować wyjątkowo słabej organizacji tych zawodów i kompletnej nieumiejętności dostosowania się do zmiennych warunków – efektem tego była przynajmniej jedna grupa jednoosobowa, której automatyczny zwycięzca siedział sobie przez ponad dwie godziny i czekał na okazje do sparingów. Na szczęście, jak się później okazało, pierwsze koty za płoty – podczas prawdziwych mistrzostw było już o wiele lepiej i wszystko poszło sprawnie, choć zdziwiły mnie nieco zasady rozgrywania turnieju odmienne od zeszłorocznych, bo nie do końca eliminujące przypadkowość awansu. Ale o tym za chwilkę.

Jak wszyscy zapewne wiecie, w tym roku na mistrzostwa pojechał tylko jeden reprezentant naszego kraju – Szostak, który zwyciężył na Mistrzostwach Polski w Warszawie. W zeszłym roku na Sardynii naszych reprezentantów było dwóch – mistrz Polski Sebastian Fijałkowski oraz vice-mistrz – Esiek, który niespodziewanie, ale w pełni zasłużenie, zdobył tytuł Mistrza Europy. Wszyscy mieliśmy więc nadzieję, że w tym roku do Irlandii pojedzie naprawdę mocna polska ekipa w postaci mistrz i vice-mistrza kraju oraz zeszłorocznego mistrza Europy. Tak się niestety nie stało, a o przyczyny takiego stanu rzeczy nie omieszkałem spytać Elli Siebert z Konami of Europe. Najpierw spytałem o to, dlaczego Esiek nie mógł bronić w tym roku tytułu, ale jedyne co uzyskałem, to info, że nie ma takiej zasady, a sprawę przemyślą. Przy okazji obcięcia nam jednego miejsca na turnieju dowiedziałem się natomiast, że podobnież Konami oferowało nam dwa miejsca, podobnie jak w zeszłym roku i ona sama nie wie, dlaczego przyjechał tylko mistrz. Jak dla mnie obie te sprawy ewidentnie były do załatwienia – gdyby tylko ktoś w CD Projekt na poważnie zajął się tą kwestią i przeprowadził jakiekolwiek rozmowy z ludźmi z Konami. Niestety, zabrakło takiej osoby, przez co ucierpieli gracze, a w szczególności Esiek, któremu rok temu Seabass zapowiedział, że pojedzie na następne mistrzostwa i zagra mecz pokazowy z Mistrzem Japonii. No ale przecież Seabass nie kontroluje takich spraw. Na dokładkę całe eliminacje i Mistrzostwa Polski odbyły się na innych zasadach niż turniej finałowy – u nas, jak zapewne pamiętacie, była kamera Normal Long i czerwone strzałki formy zawodników. Na Mistrzostwach Europy – kamera Wide i zielone strzałki! Jak się okazało chyba tylko my (Polacy) nie wiedzieliśmy, jakie będą te zasady, więc trochę się zdziwiłem, gdy o nich przeczytałem na dwa dni przed turniejem i jedyne, co mogłem zrobić, to wysłać esemesa do Szostaka, by go o tej niespodziance poinformować. O dziwo, na samej imprezie również zabrakło kogokolwiek z CD Projektu, jeżeli nie liczyć Spaykiego, który przecież jest „tylko" młodym dziennikarzem piszącym dla serwisu gram.pl będącego winietą dla gier dystrybuowanych przez CD Projekt i sam nie wiedział w jakiej ekipie jedziemy i czy Szostak przyjedzie sam, czy też może z kimś z CDP do towarzystwa. Jak się okazało – nasz mistrz dotarł na miejsce samodzielnie, co należy uznać za duży sukces, gdyż angielski zna „słabo, prawie wcale". Na dokładkę zakwaterowany był w innym niż dziennikarze hotelu, więc nie bardzo mogliśmy mu pomóc. Grunt, że się udało i w końcu zaczęły się Mistrzostwa Europy w PES5.

Jednak jeszcze przed pierwszym gwizdkiem Szostak rozegrał mecz pokazowy w PES5 z Mistrzem Japonii w Winning Eleven 9, niejakim Kisuke Killer 1 i wygrał ostatecznie 4:3 po dogrywce! Japoński „kamikaze" średnio był z tego faktu zadowolony, a Szostaka zaraz dopadli wysłannicy japońskiego magazynu We-eL w całości poświęconemu serii Winning Eleven (!) i wypytywali go między innymi o to, jak się czuje po pokonaniu japońskiego mistrza i czy uważa go za mocnego przeciwnika... No ale potem trzeba było zacząć grać pierwsze mecze w grupie.

Na starcie kolejny zonk organizacyjny – cztery grupy, trzy po sześciu zawodników, jedna czteroosobowa – z każdej wychodzi dwóch zawodników i od razu zaczynają się play-offy rozgrywane bez meczów rewanżowych. W zeszłym roku były dwie fazy grupowe i dopiero potem faza pucharowa, co chyba całkiem nieźle wyeliminowało przypadkowość awansu. Szostak trafił do grupy sześcioosobowej i, jak się kilka godzin później okazało, już w pierwszym meczu przegrał awans do „pucharówki", gdy w doliczonym czasie gry stracił bramkę, która zadecydowała o porażce w meczu z graczem z Portugalii. Potem przegrał jeszcze z bardzo mocnym Francuzem, by wygrać wszystkie następne mecze (w tym jeden walkowerem, gdy reprezentant Irlandii po przegraniu wszystkich dotychczasowych spotkań zniknął w niewyjaśnionych okolicznościach, hehe) a ostatecznie w końcowej tabeli grupy był tylko o jeden punkt gorszy niż Portugalczyk, który zajął drugie miejsce. Gdyby nie ta jedna bramka w doliczonym czasie gry, awansowałby dalej... No ale dla nas Mistrzostwa właśnie się skończyły, podobnie jak dla mistrza Rosji (a w zasadzie Moskwy), który gorąco kibicuje Spartakowi i bardzo lubi naszego Wojciecha Kowalewskiego – mogliśmy tylko kibicować dalej innym zawodnikom lub rozgrywać mecze towarzyskie... Nie chwaląc się, jakimś cudem zremisowałem 3:3 z Kisuke

Wywiad z Seabassem!

Podczas wyjazdu na mistrzostwa Europy miałem okazję przeprowadzić, wraz ze Spaykim z serwisu gram.pl, krótki wywiad z Shingo „Seabassem" Takatasuką, czyli twórcą gry. Jak to zwykle bywa, podczas rozmowy czas płynie zdecydowanie zbyt szybko, a nowe pytania zaczynają rodzić się w głowie. Niestety, mieliśmy zaledwie dwadzieścia minut, a na dokładkę dopiero później tego samego dnia zagraliśmy w najnowszą wersję PES6 na PS2 i Xboxa 360, więc brakowało nam podstaw do zadania jakichś bardziej dogłębnych pytań na temat PES6. Ale i tak było bardzo fajnie, bo Seabass jest miłym, sympatycznym człowiekiem, i szkoda tylko, że po angielsku w zasadzie nie mówi. To, co tu widzicie, jest przetłumaczonym tłumaczeniem tłumaczenia – japoński-angielski-polski.

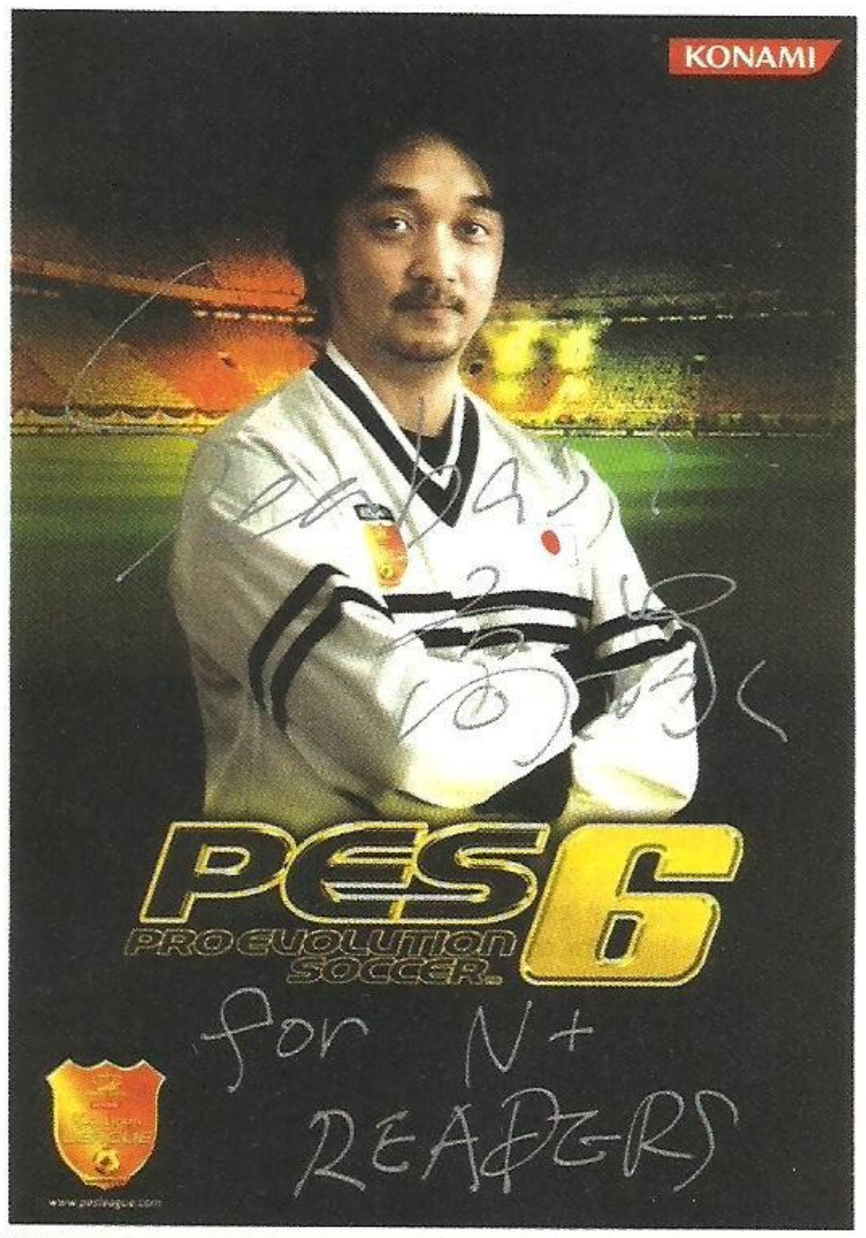
Czy PES6 jest ostatnią grą z serii na PlayStation 2?
Seabass: Gdy tworzyliśmy Winning Eleven 10 myśleliśmy, że będzie to ostatnia gra w serii, oprócz oczywiście Pro Evolution Soccer 6. Ale, jak to zwykle bywa, po wydaniu WE10 dostrzegliśmy potrzebę dalszego udoskonalania naszej gry na PlayStation 2 – taką grą jest właśnie PES6. Dalej chcemy kontynuować naszą pracę nad WE/PES na PlayStation 2 i w przyszłym roku planujemy wydać równolegle gry na PlayStation 2 i next-geny.

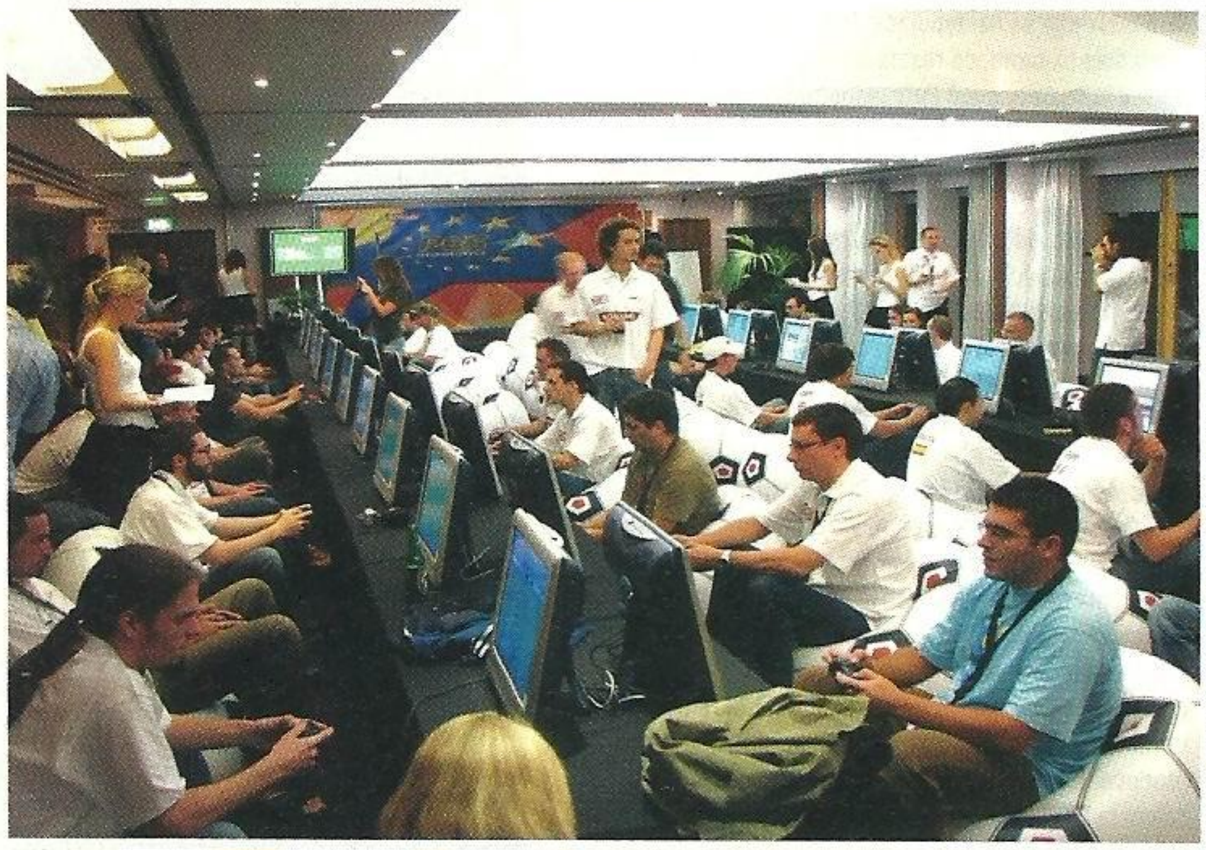
Jak wiecie, Juventus został zdegradowany do Serie B, co zamierzacie zrobić z Juve w Pro Evolution Soccer 6?
Seabass: Niestety nie mogliśmy umieścić Juventusu w Serie A, ale rozwiązaliśmy ten problem umieszczając Starą Damę wśród pozostałych zespołów, tak więc można nim swobodnie grać w meczach towarzyskich i Master League.

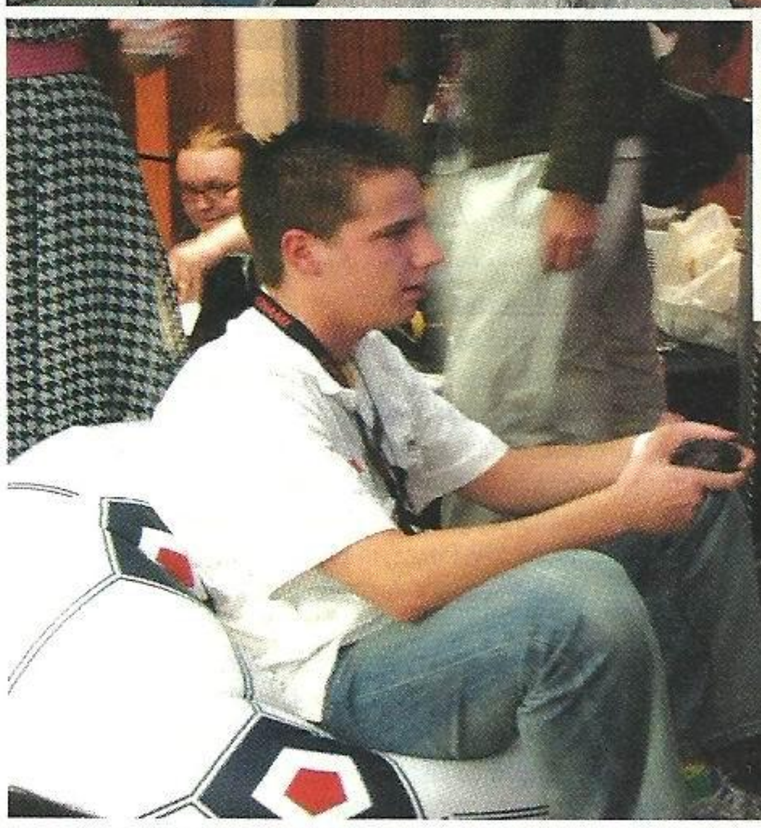
Co pragniecie osiągnąć podczas tworzenia gier z serii na platformach nowej generacji?
Seabass: Mamy trzy główne cele. Po pierwsze, chcemy rozwijać ideę gry online – chcielibyśmy stworzyć więcej sieciowych trybów multiplayerowych – nie tylko granie jeden na jeden, ale także dwóch na dwóch, trzech na trzech i tak dalej *(Seabass najwyraźniej nadal ściga swoje marzenie o trybie gry 10 na 10 lub nawet 11 na 11 w sieci – Marcellus)*, a także stworzyć sieciowe ligi, czy też możliwość grania w Master League online. Chcielibyśmy też dać graczom takie możliwości wyboru trybów gry i organizowania się np. w klany, jak w sieciowych strzelankach fpp. Po drugie, chcemy sprawiać, żeby gra była bardziej emocjonująca, dlatego ciągle staramy się ulepszać Sztuczną Inteligencję piłkarzy w WE/PES. Na konsolach nowej generacji chcielibyśmy pójść jeszcze dalej i sprawić, że sterowani przez konsolę gracze będą bardziej ludzcy i będą popełniać zwykłe, ludzkie błędy *(a to już się chyba nawet udało w PES6 na PS2, ale chyba za wzór wzięli jakiegoś bardzo średniego bramkarza, który popełnia błędy przy każdym mocniejszym, płaskim dośrodkowaniu piłki wzdłuż pola bramkowego, hehe – Marcellus)*. Po trzecie, chcielibyśmy zindywidualizować naszych wirtualnych piłkarzy tak, żeby poruszali się, a nawet myśleli na swój własny sposób. Podsumowując te trzy punkty – chcielibyśmy stworzyć grę, która za każdym razem niesie nowe wrażenia, dzięki czemu nigdy nie znudzi się graczom.

Czy chcecie w jakiś specjalny sposób użyć sensorów ruchu wbudowanych w pada do PlayStation 3 (zwanego rozkosznie SIX-AXIS).
Seabass: Nie zdecydowaliśmy jeszcze jak je wykorzystać, ale to bardzo interesująca możliwość. Jednym z pomysłów jest na przykład wykorzystywanie sensorów do wykonywania zwodów, sztuczek, czy trudniejszych dryblingów.

Czy planujecie umieścić jakieś dodatki do ściągnięcia z Xbox Live i, jeżeli tak, to czy będą one płatne?
Seabass: Owszem, chcielibyśmy w przyszłości wykorzystać wspaniałe możliwości jakie daje XBL i na przykład umieszczać tam nowe tryby do ściągnięcia lub uaktualnienia składów drużyn i statystyk graczy. Niestety, w obecnej wersji gry na Xbox 360 nie ma ta-







■ **Góra-lewo: żeby nie dochodziło do rękoczynów, przeciwnicy siedzieli oddzieleni stołem. Góra-prawo: Szostak i El Matador. Dół-lewo: japoński mistrz WE9 – Kisuke Killer 1. Dół-środek: El Matador, Seabass i Mr P.P.V. Dół-prawo: Szostak podczas zwycięskiego meczu z japońskim „kamikaze".**

Killerem 1 w PES6, ale miałem nad nim tę przewagę, że nasze wersja jest jednak nieco inna niż japońskie Winning Eleven 10, w które mistrz gra już od kwietnia. Ba, nawet Seabass rozegrał mecz, no dobra, połowę meczu towarzyskiego. Tym razem Szostak, jako że miał pewne doświadczenie w sparingach z graczami, którzy awansowali dalej, podrzucił nam swoje typy na mistrza Europy. Według niego miał nim zostać niejaki Mr P.P.V, czyli reprezentujący Anglię Szkot – Rob McLean. Jak się okazało Szostak ma oko – Mr P.P.V awansował aż do finału po drodze pokonując reprezentanta Francji oraz Portugalii, a drugim finalistą został El Matador, wbrew ksywce reprezentujący Niemcy Mike Linden, który jako jeden z niewielu grał reprezentacją Francji, gdy zdecydowana większość wymiatała Brazylią. El Matador po drodze odprawił z kwitkiem Francuza oraz Holendra (po karnych i kapitalnym meczu), a w finale wspiął się na wyżyny umiejętności prezentując kapitalny drybling i świetną grę kombinacyjną z użyciem one-two w środku pola. El Matador nie pozostawił wątpliwości, kto zasłużył na tytuł Mistrza Europy PES5 i w pięknym stylu pokonał 3:1 Mr P.P.V. A potem było już pięknie – wywiady, zdjęcia z Seabassem i, niestety, zakończenie imprezy i powrót do Polski, z przygodami oraz opóźniony, ale szczęśliwy.

Mam nadzieję, że Mistrzowie Polski nadal będą zapraszani na Mistrzostwa Europy w PESa i w przyszłym roku razem pojedzie dwóch naszych reprezentantów, a tytuł wróci tam gdzie jego miejsce! ■■

kiej możliwości, jednakże myślimy o jej wykorzystania w kolejnych częściach gry. Osobiście chciałbym, żeby niektóre dodatki były możliwe do ściągnięcia za opłatą, ale na razie ciężko je mi powiedzieć, czy będą one płatne czy też nie.

Czy w PES6 na PSP będzie możliwość gry online z graczami z całego świata?
Seabass: Niestety nie, możliwe będzie granie w multiplayerze wyłącznie poprzez bezpośrednie połączenie Wi-Fi między dwiema konsolami PSP.

Czy będzie możliwość grania Master League w PES6 na PSP?
Seabass: W poprzedniej, pierwszej naszej grze na PSP napotkaliśmy wiele barier technologicznych, które dopiero po pewnym czasie udało nam się przeskoczyć. Dzięki temu w tym roku udało nam się umieścić Master League w wersji na przenośną konsolę Sony i mamy nadzieję, że gracze ucieszą się z możliwości zabawy w tym trybie.

Która z konsol następnej generacji będzie najlepsza i dlaczego?
Seabass: Bardzo ciężko wskazać jest zdecydowanego zwycięzcę, czy choćby faworyta, bo każda z konsol bardzo różni się od konkurencji. Na Xboxa 360 stosunkowo łatwo jest stworzyć grę, co ma niebagatelne znaczenie, PlayStation 3 ma przewagę dzięki wstecznej kompatybilności i ciągłości ukazywania się wielu serii gier na tej właśnie platformie, a Wii oferuje zupełnie nowe możliwości, na które patrzymy ze sporym zainteresowaniem.

Co sądzisz o Wii, czy macie jakieś pomysły na wykorzystanie wiilota?
Seabass: Jako że Wii nie jest tak zaawansowane technologicznie jak na przykład PlayStation 3, z developerskiego punktu widzenia stworzenie gry na nową konsolę Nintendo nie będzie większym problemem. Jednak w tym przypadku o wiele więcej uwagi trzeba będzie

poświęcić wymyśleniu jakiegoś sposobu wykorzystania unikalnych możliwości Wii i nad tym z pewnością będziemy musieli popracować, jeżeli zaczniemy tworzyć grę z serii na Wii.

W tym roku seria po raz pierwszy pojawi się na NDS, co sądzisz o tej konsoli i jak chcecie wykorzystać ekran dotykowy?
Seabass: Sytuacja jest podobna, jak w przypadku Wii – unikalne możliwości sprzętu stawiają przed nami nowe wyzwania i choć umieściliśmy w wersji na NDS nowe elementy, to nadal widzimy wiele niewykorzystanego jeszcze potencjału i chcielibyśmy w przyszłości rozwijać serię na tej platformie.

Kiedy będzie gotowa pierwsza gra z serii WE/PES na PlayStation 3 i jak idą prace?
Seabass: <śmiech> Naprawdę nie mogę tego zdradzić, ale być może w przyszłym roku PES7 będzie już na PlayStation 3. A prace idą bardzo dobrze <śmiech>.

Wszyscy wiemy, że Pro Evo jest najlepszą grą piłkarską na świecie, ale czy kiedykolwiek grałeś w gry z serii FIFA stworzonej przez Electronic Arts i co o nich sądzisz?
Seabass: Oczywiście gram w każdą z gier jakie wydają. Dla nas, Japończyków, bardzo ważne i interesujące jest dowiadywanie się i próby zrozumienia w jaki sposób „ludzie Zachodu" patrzą na futbol. Dlatego uważnie studiujemy każdą z gier z serii FIFA. Sądzimy, że to, co tworzymy jest najlepsze, ale zdajemy też sobie sprawę, że FIFA również jest bardzo dobra w wielu aspektach. Mają świetne licencje, potrafią stworzyć wspaniałą meczową atmosferę, mają też bardzo dobrą muzykę. Także design całości menusów jest dużo lepszy niż w naszej grze. EA świetnie robi to, co sprawia, że klient chętnie sięga po ich produkt. Uważam jednak, że gdy zagrasz 50 meczów w FIFA i 50 meczów w PES, to w naszej grze znajdziesz więcej głębi.

Jaki jest Twój ulubiony klub?
Seabass: Inter *(w oryginale prześmieszne „Intaa" – Marcellus)* Mediolan oczywiście i martwię się tym, że ostatnio nie idzie im najlepiej, szczególnie w Lidze Mistrzów, a Adriano, nasza „twarz" PES6 przeżywa spadek formy. Mam jednak nadzieję, że niedługo znów będzie grał zachwycająco, a Inter zdobędzie mistrzostwo Włoch i zajdzie daleko w Lidze Mistrzów.

Co najbardziej lubisz robić w wolnym czasie?
Seabass: Przydomek nie wziął się znikąd – oczywiście najbardziej lubię łowić ryby i następnego dnia po turnieju wybieram się na połów <uśmiech>. *(Seabass, czyli sea bass – okoń morski, „bassy" są bardzo popularne wśród wędkarzy w USA i Japonii, co wiemy z gier typu Sega Bass Fishing – Marcellus).*

Potem już tylko autografy, zdjęcia, uścisk ręki i następni dziennikarze wpadli zadawać Seabassowi pytania. I tak przez trzy dni po parę godzin dziennie... Współczuję. ■■

RPGAMER

CO NOWEGO W FASCYNUJĄCYM ŚWIECIE RPG?

Okres przedświąteczny to pustynia erpegowa. W zasadzie wszystko w biznesie stoi w miejscu, a informacje o nowych grach fabularnych wyciekają z firm, jak krew z nosa. W kąciku zrobiło się więc troszkę luźniej i mam dla Was dobre (dla Microsoftu) info z Japonii oraz coś o rewolucji sieciowej według twórcy serii Might&Magic. // Dagon rpgamer@neo-plus.pl

Ale na początek przygotowałem dla Was kilka wypowiedzi szefa od spraw Public Relation firmy Bethesda Softworks, Pete Hinesa. Pete mówić będzie o Oblivionie, który został zapowiedziany również na PlayStation 3, co mnie już zbytnio nie dziwi. Warto poczytać jego przemyślenia, zwłaszcza to o przystawianiu lufy pistoletu do głowy konsumentów. No, ale nie będę zdradzał już więcej.

>> Elder Scrolls IV: Oblivion

Kiedy i dlaczego zdecydowaliście się na przeniesienie Elder Scrolls IV: Oblivion na PlayStation 3?
Pete Hines: Nad grą pracujemy już od jakiegoś czasu, a przenosimy ją na PS3 z jednego względu – po prostu chcemy, by nasz produkt trafił na wszystkie możliwe platformy, by jak najwięcej graczy mogło się delektować naszym dziełem.

Jak idzie wam przenoszenie Obliviona na nową konsolę, zwłaszcza, że różni się ona budową od innych platform, na których pracowaliście?
Pete Hines: Za każdym razem, gdy pracuje się z nowym sprzętem, jest to duże wyzwanie. W sumie najważniejsze jest, że grę pisze się stabilnie na każdej z tych platform, choć nie jest to proste, bo wiąże się z wieloma zmianami i dostosowywaniem produktu do ich specyfikacji.

A co w takim razie z graficznymi usprawnieniami w nadchodzącej wersji Obliviona na PS3?
Pete Hines: Wprowadziliśmy szereg różnych efektów i shade'ów graficznych, jak choćby ten, który determinuje odległość obiektu oraz głębię perspektywiczną i pozwala dostosować jego wygląd względem innych obiektów tła. Nie uświadczycie już widocznych różnic i granic cięcia elementów gry. Teraz jak spojrzycie na okolicę, nie będą Wam się obiekty gryźć między sobą.

Co możesz powiedzieć w sprawie nowych dodatków i rozszerzeń do gry? Jak to będzie w przypadku konsoli Sony?
Pete Hines: Cóż, PS3 dostanie wszystkie najnowsze dodatki i poprawki, łącznie z przygotowywanym questem „Knights of the Nine" w tym też i nowe postaci, rasy, frakcje i zadania. W ten sposób do czasu ukończenia oryginalnego Obliviona dodamy jakieś 10-20 godzin gry. Poza tym zarówno X360 jak i PC dostaną te same dodatki, także Knights of the Nine.

Wielu graczom nie podoba się system płatnych bonusów i rozszerzeń, nawet, jeśli opłaty nie są duże.
Pete Hines: Zrobiliśmy to tylko dla zaspokojenia ich pragnień, to jest ten poziom, który uważamy za słuszny. Także ceny dyktujemy uczciwie, a gracze mają po prostu wybór. Nikt nie przystawia pistoletu do głowy i nie zmusza do niczego – to takie proste: Chcesz – kupujesz. Nie chcesz – nie ściągasz.

Czy przygotowujecie jakieś dodatki do ściągnięcia z sieci dla wersji na konsolę PlayStation 3?
Pete Hines: Nie na chwilę obecną. Wszystkie bonusy, jakie do tej chwili wyszły, będą już zaimplementowane w sprzedawanej wersji gry, do tego dojdą jeszcze dodatki pisane specjalnie z myślą o posiadaczach konsoli Sony.

Czy gra korzystać będzie z sensorów ruchu nowych padów Sony?
Pete Hines: Nie, nie będziemy wspierać tej technologii w grze.

Na koniec padło krótkie pytanko w związku z zapowiedzą developera, dotyczącą nowej gry w ze świata kultowego Fallouta.
Pete Hines: Owszem, gra jest w fazie powstawania, ale nie chcemy nic o niej mówić, dopóki nie będziemy mieć dość namacalnego materiału, by ją zaprezentować.

Wnioski moje są następujące: PlayStation 3 dostanie dokładnie to samo, co reszta świata, i nawet wyglądać to będzie tak samo, choć Pete wspomina coś od niechcenia o poprawkach. Nadal będziemy płacić za dodatki, choć nikt nie przestrzeli nam czaszki za względny opór w tej materii. No i też ważna informacja dla konsolowych graczy – skoro Bethesda chce, by ich produkty pojawiały się na wszystkich platformach, a jednocześnie pracuje nad kontynuacją kultowego Fallouta, to... wiecie do czego zmierzam?

>> Czym jest Trion?

Tymczasem inna osobistość, która bardziej wiązana jest z RPGami na komputery osobiste, Jon Van Caneghem, twórca serii Might & Magic oraz Heroes of Might & Magic, ma niecne plany wobec konsol. Jon chce zrewolucjonizować świat elektronicznej rozrywki, tworząc gry, które z zasady będą dostosowywane do sieciowych środowisk. We współpracy z Dr. Larsem Buttlerem z Electronic Arts stworzyli Trion. Czym jest Trion? Otóż jest to producent, firma developerska i wydawca w jednym. Ich celem będą produkty pisane specjalnie z myślą o nowej erze internetowej rozrywki. Każda platforma z dostępem do sieci będzie celem Triona. O samych grach niewiele wiadomo, ale mają być innowacyjne, a ich najważniejszą cechą ma być elastyczność i dostosowanie do gustów odbiorcy. Zmiany wprowadzane będą na podstawie ciągłej obserwacji internetowych gustów graczy i w przeciwieństwie do tradycyjnych nakładek, patchy, dodatków i bonusów, które firmy wprowadzają co jakiś czas, gry Jona mają być usprawniane codziennie. Chodzi o coś takiego, by gracz każdego dnia był zaskakiwany nowymi możliwościami, bez potrzeby pisania co kilka lat sequeli, bez okazyjnych prezentów od firm. Jeśli olbrzymia ilość graczy zaczyna narzekać w sieci na jakiś element gry, to można się spodziewać, że nagle on zostanie usprawniony, że to, co się podoba zostanie dostarczane w większych ilościach, i tym podobne. W sumie nie bardzo wiadomo, czym się to różni od dotychczasowych prac nad np. MMORPG, poza większą częstotliwością zmian, ale dla Jona ma to być w pewnym sensie rewolucyjne. Cóż, mówić każdy może, a z efektów prac, rozliczymy pana, panie Van Caneghem, za jakiś czas. Swoją drogą, liczę na jakiś dobry RPG.

>> Blue Dragon

Na samiutkim końcu mała iskierka nadziei dla Xboxa 360 w Kraju Kwitnącej Wiśni. Jak wiecie, do tej pory sprzedawał się tam koszmarnie, mimo że Microsoft robił co tylko mógł, by zainteresować swoją konsolą skośnookich, żółtych braci. Wydaje się, że to właśnie pan Sakaguchi i „Niebieski Smok" mocno przyczynią się do wzrostu sprzedaży „trzystasześćdziesiątki". Otóż w niecałe kilka minut od wystawienia limitowanej wersji gry do przedsprzedaży, cały nakład został natychmiast wyprzedany. A liczył sobie 10 000 sztuk. Nieźle, choć do sukcesu Dragon Questów nieco jeszcze brakuje... Wersja limitowana „Niebieskiego Smoka" zawiera grę, konsolę X360 w wersji Core wraz z odpowiednimi grafikami, faceplatem oraz zestawem pięciu figurek – za wszystko Japończyk zapłaci 29 800 yenów, czyli około 250 dolarów amerykańskich. Czyżby pierwsza gra na konsolę Billa, która zawojuje wyspy? Czas pokaże.

Żegnam się już z Wami, a za miesiąc zobaczymy wspólnie, czy maniakom RPG opłaca się kupować Wii, i czy Nintendo nie zaniedbało naszego ukochanego gatunku na rzecz minigier i zabaw w łapanie much na czas. Do przeczytania. ■■

Cool STUFF

AKCESORIA I GADŻETY

sprawdziliśmy

W-Link Adaptor

- skąd: www.ultima.pl
- cena: 59 zł

To stosunkowo niedrogie urządzenie do PlayStation 2 pozwala cieszyć się prawie bezprzewodowym graniem. Mniejszą bazę podłącza się do obu portów na joypady w konsoli; większą zabieramy na kanapę i to do niej podłączamy pady. Czyli – bez długachnych kabli ciągnących się po salonie. Rzecz nie do przecenienia, gdy ktoś ma powiedzmy plazmę na ścianie i kilka metrów do kanapy. Zasilanie na paluszki bądź przez zasilacz, który nie znajduje się w komplecie. Sprzęcik działa bez pudła.

sprawdziliśmy

WIFi Max

- skąd: www.ultima.pl
- cena: 149 zł

Prosty acces point w gustownym pudełku różni się tym od innych sprzętów oferowanych za podobne pieniądze, że ma oprogramowanie w pewien sposób wspomagające komunikacje peceta z kieszonsolką i w miarę automatyczny przebieg instalacji. Bo WiFi Max to nic innego, jak punkt dostępowy dla PSP, DSa czy laptopa, dzięki któremu możliwa jest komunikacja tych urządzeń z Internetem i siecią lokalną. Ładnie wykonany, z podstawką na drucie (lub jeśli ktoś woli go schować – wtykany bezpośrednio do portu USB w pececie) nie sprawiał żadnych, nawet najmniejszych problemów.

chcemy sprawdzić

High Speed Air Cooler

- skąd: lik-sang.com
- cena: 39 euro

Jednym z powodów „zwisów" Xboxa 360, które niestety (sporadycznie bo sporadycznie, ale jednak) się zdarzają, jest ogromna temperatura we wnętrzu. Oczywiście wymyślono zewnętrzne, przykładane coolery, ale według producentów tego urządzenia nie mają do HSCA żadnej pojarki. Ten zestaw, montowany niestety w środku (co wiąże się z utratą gwarancji) monitoruje temperaturę i sam reguluje szybkość wiatraków. Ma też zewnętrzny panel kontrolny z wyświetlaczem, dzięki któremu użytkownik sam może wszystko wyregulować. Super sprawa.

GRYWALNA GROZA

Witajcie drodzy śmiertelnicy w kolejnej, trzeciej już, odsłonie Grywalnej Grozy. Przygotowaliśmy dziś dla państwa wprost szałowy odcinek. Pełen szalonych galopad, mrożących krew w żyłach krzyków dobiegających spod pryszniców, walk na pięści na dachach pędzących dyliżansów i wyuzdanych aktów seksualnych. Aha, padło też słów parę o historii wirtualnego horroru. Ale to już po raz ostatni, przysięgam. //groza@neo-plus.pl

Gdy pod koniec 2000 roku, z impetem Godzili po terapii sterydowej, rynek zaatakowało PS2 (a niedługo później GCN i XBOX), zaczęła się kolejna era wirtualnej rozrywki. Potencjalnie mógł to być także nowy rozdział komputerowej grozy, era świeżych pomysłów i coraz większej immersji gracza w toczące się na ekranach mrożące krew w żyłach historie. Czy taką była? Nie do końca, o czym wiedzieli zapewne wszyscy trzeźwo myślący gracze, zdający sobie sprawę, że bardziej zaawansowana technologia nie wymusza świeżego podejścia do rozgrywki. Wprost przeciwnie – zachęca raczej do powracania do starych, sprawdzonych pomysłów, nadając im jednocześnie oprawę godną nowej generacji. Debiutanckie konsole tego tysiąclecia nie przyniosły rewolucji na poletko wirtualnej grozy. Fakt – z powodzeniem kontynuowano znane i uwielbiane dziś serie, jak Resident Evil czy Silent Hill (o nich szerzej w poprzednim odcinku) ale głód świeżego horrorowego mięsa nie został w pełni zaspokojony. Nikt prawdopodobnie nie przypuszczał, że najbardziej oryginalną grą z gatunku na przestrzeni ostatnich kilku lat zaszczycony został niepozorny fioletowy toster Nintendo. Eternal Darkness, bo o niej mowa, ma wszystkie cechy typowe gry odkrywczej. Po pierwsze – w momencie ukazania się na rynku łamała wiele skostniałych schematów gatunkowych, po drugie – pomimo wprowadzenia oryginalnych, nie widzianych wcześniej rozwiązań – pozostawała bardzo grywalna. W końcu, po trzecie – sprzedała się raczej żałośnie. Co takiego wyróżniało ED na tle konkurencji? Bez zbędnego rozwodzenia się – wciągająca historia, opisująca 12 pokoleń rodziny głównej bohaterki (pod kontrolę gracza oddawano kolejnych jej przodków, przy czym różnice nie były czysto kosmetyczne), urozmaicony system walk (a także całkiem przemyślany system czarów, którego nie powstydziłby się niejeden erpeg) oraz – jak na tamte czasy całkowita nowinka – miernik poczytalności. W końcu jacyś twórcy poszli po rozum do głowy i zadali sobie pytanie – czy panopek, który na każdym kroku napotyka zdarzenia przeczące prawom ludzkim i boskim, a w przerwach wojuje z przedwiecznym pomiotem, ma prawo pozostać zupełnie normalny? Dlatego też w ED, oprócz zdrowia fizycznego, gracz musiał martwić się także o stan psychiki głównego bohatera, przy czym gra w rozkosznie bezczelny sposób potrafiła bawić się także umysłem grającego. Efekty obniżonej poczytalności zaczynały się od niewinnych zaburzeń perspektywy i halucynacji, a kończyły pozorną ingerencję w nasz, realny świat. Niejednemu z pewnością serce podeszło do gardła, gdy gra tryumfalnie zakomunikowała, że właśnie wyczyściła mu kartę pamięci. Genialna sprawa.

Powyższego mogli jednak doświadczyć ci nieliczni miłośnicy gier z dreszczykiem, którzy postawili sobie pod telewizorem GCN. Pozostałym pozostawało cieszyć się tym co mieli.

A gier mieli sporo, może nie tak oryginalnych jak Eternal Darkness, ale kilka tytułów zdecydowanie godnych pamięci zagościło w czytnikach zarówno czarnuli Sony, jak i obdarzonego zieloną narośla klocka Microsoftu. Mało której udało się jednak zgrabnie połączyć świeżość pomysłów z grywalnością. Ot, takie np. Forbidden Siren, gra która zyskała sobie równie wielu wiernych zwolenników – urzeczonych nieprawdopodobnie intensywną atmosferą ciągłej paniki i zaszczucia oraz designem przerażających shibito – co zagorzałych wrogów, zawiedzionych średnio wygodnym systemem sterowania i męczącą na dłuższą metę rozgrywką. Liczba fanów musiała być jednak niczego sobie, a w każdym razie wystarczająca, by tytuł doczekał się niedawno kontynuacji (różniącej się od pierwowzoru raczej detalami niż ogółem założeń).

Ciekawie wypadły próby połączenia typowego survival horroru ze strzelanką, w postaci The Thing (opartej na kultowym filmie Johna Carpentera) i dylogii The Suffering. Pierwsza wprowadziła ciekawe nowinki w postaci wydawania prostych poleceń kolegom z oddziału i wszechobecnego zimna, będącego nie tylko budulcem klimatu, ale realnym zagrożeniem dla zdrowia bohatera. Nie koniec na tym, atmosferę niepewności i wyalienowania podkreślał fakt, że każdy napotkany człowiek mógł okazać się zakamuflowanym kosmitą – tytułowym „Czymś." Gracz mógł co prawda przetestować „autentyczność" kompana za pomocą specjalnej surowicy, tyle tylko, że potraktowana w ten sposób postać raczej nie nabierała do nas zbytniej sympatii czy zaufania. Nie mogę oprzeć się wrażeniu, że „Coś" nie zostało należycie docenione przez graczy i prasę, a zasługiwało na to ze wszech miar oryginalnością rozwiązań i sporą porcją dostarczanej rozrywki. Zdecydowanie cieplej przyjęto natomiast The Suffering, grę nastawioną przede wszystkim na akcję, dynamiczną wymianę ognia i masakrowanie coraz wymyślniejszych maszkar. Daleki jestem od twierdzenia, że gra nie miała klimatu, przeciwnie – budowany był całkiem umiejętnie, głównie przez pojawiające się niespodziewanie przebłyski z podświadomości naszego niekoniecznie zdrowego psychicznie protagonisty. Jednak im dalej w las, tym bardziej gra gubiła proporcje akcji i napięcia, pod koniec stając się już niemal typową sieczką (warto zauważyć, że na podobny syndrom cierpią często amerykańskie filmy grozy).

Ostatnim z tytułów o których dziś wspomnę, na tyle popularnym, że dorobił się aż dwóch sequeli, jest Fatal Frame, znane na starym kontynencie jako Project Zero (japoński tytuł Rei, można tłumaczyć zarówno jako „zero" jak i „duch"). Gra, w której sterujemy poczynaniami młodej dziewczyny „uzbrojonej" jedynie w archaiczny aparat fotograficzny, przy pomocy którego radzi sobie z nieprzyjaznymi (nierzadko długowłosymi, a jakże) zjawami, prawdopodobnie nie mogłaby powstać poza Japonią. Ów aparat zresztą, tzw. „camera obscura" szybko stał się wizytówką serii i chyba najciekawszym elementem rozgrywki. Nie dość, że za jego pomocą bohaterka była w stanie dostrzegać błąkające się tu i ówdzie duchy, to jeszcze mogła dokonywać ekspresowych egzorcyzmów poprzez pstrykanie zjawom fotek. Dodajcie do tego duże zróżnicowanie bezcielesnych antagonistów oraz śliczną oprawę i macie serię udanych growych horrorów.

I to by było na tyle, moi panowie (i panie, dopiszę raczej z poczucia kurtuazji niż z rzeczywistej wiary iż jakaś przedstawicielka płci pięknej może nudzić się na tyle, żeby czytać te pierdoły). Kawałeczek historii za nami, co nie? Nie muszę oczywiście dodawać, że cała ta wyliczanka miała charakter sentymentalno-zabawowy i nie siliła się na bycie poważnym podsumowaniem. Mam jednak nadzieję, że młodsi gracze przekonali się, że mają do czynienia z olbrzymim i rozbudowanym gatunkiem wirtualnej rozgrywki, staruchom natomiast przypomniałem kilka tytułów, których zapominać nie wypada. Zapraszam do mrocznej i bardzo złej ramki oraz do jeszcze mroczniejszego i bardziej złego kolejnego odcinka. ■■ DrMax

NIKT NIE PRZYPUSZCZAŁ, ŻE NAJBARDZIEJ ORYGINALNĄ GRĄ Z GATUNKU NA PRZESTRZENI LAT ZASZCZYCONY ZOSTAŁ FIOLETOWY TOSTER

ILLBLEED

CARRIER

EXTERMINATION

CONSOLA OBSCURA, CZYLI MNIEJ ZNANE, RZADZIEJ GRANE

■ D – ukazało się wpierw na konsoli 3DO, która dosyć szybko opuściła nasz łez padół. Zostało później skonwertowane na PlayStation. Z pozoru klasyczna przygodówka fpp, wprowadziła kilka oryginalnych acz niekoniecznie dopracowanych elementów, jak choćby nieubłaganie upływający czas. Druga część była jednym z pierwszych tytułów na nieodżałowanego Dreamcasta. Podobnie jak jedynka, zawierała sporo ciekawych pomysłów, np. połączenie trybów fpp (wnętrza) i tpp, a nawet drobne elementy RPG (bohaterka rozwijała się w trakcie gry). Niestety, coś tu do końca nie zagrało, grze zabrakło ostatecznego szlifu, który uczyniłby z niej hit. Dziś to już raczej ciekawostka, praktycznie nie do zdobycia i niekoniecznie warta poruszania w tym celu nieba i ziemi.

■ ENEMY ZERO – Postrzegana często jako nieoficjalna kontynuacja D, ukazała się na Saturnie i wzbudziła, podobnie jak swoja starsza kuzynka, mieszane uczucia. Mieszanka filmu interaktywnego i gry fpp, w której, żeby było zabawniej, wrogowie pozostawali przez większość czasu niewidzialni, a dużą rolę w walce i eksploracji odgrywał dźwięk. Japońska na wskroś.

■ ILLBLEED – Prawdopodobnie najlepszy (obok RE: Code Veronica) survival horror jaki pojawił się na DC, a na pewno najbardziej oryginalny. W tej grze naprawdę można było umrzeć ze strachu, a gracz zmuszony był bacznie obserwować poziom adrenaliny swej postaci, który to wskaźnik pełnił jednocześnie rolę swego rodzaju radaru ostrzegającego o czyhającym niebezpieczeństwie. Dorzućcie do kompletu makabryczny park rozrywki w którym toczyła się akcja, a dostaniecie jeden z bardziej niedocenionych wirtualnych horrorów w historii.

■ CARRIER – Swego rodzaju prototyp dla późniejszego Cold Fear. Akcja gry rozgrywała się na wielkim, opuszczonym lotniskowcu, co zazwyczaj odwala za autorów sporą część roboty w kwestii budowania klimatu. Carrier był też jednym z pierwszych survival horrorów z grafiką w pełnym 3D (bez prerenderowanych teł). Gra gościła na DC, plany konwersji na PS2 dość szybko zarzucono.

■ EXTERMINATION – Opuszczony ośrodek badawczy na Antarktydzie, dwóch (nie za dużo ich?) żołnierzy przysłanych w celu wyjaśnienia sytuacji, tajemniczy wirus, kilka wagonów mutantów czekających na spacyfikowanie. Poza notorycznym brakiem amunicji, rozgrywkę ubarwiał tzw. „miernik infekcji." Nasz dzielny żołdak mógł zostać zarażony przez byle stwora, po czym musiał szukać specjalnego automatu odtruwającego (ot, detox na żetony – nikt nie powiedział, że horror musi być mądry). PS2.

■ RUN LIKE HELL – Dość klasyczny survival horror na PS2 i Xboxa z doborową obsadą (m.in. Lance „Bishop" Henriksen czy Michael „Sam Fisher" Ironside). Tym, co go wyróżniało, były „sekwencje ucieczkowe", w których należało jak najszybciej oddalić się od niezniszczalnego nieprzyjaciela, omijając po drodze przeszkody.

■ HAUNTING GROUND – Tytuł, który nazwałbym duchowym spadkobiercą serii Clock Tower. Podobnie jak w CT, dużą ilość przeciwników postanowiono zastąpić tu jakością. Przez całą rozgrywkę napotkamy tu raptem czterech prześladowców, którzy jednak gorliwością nadrabiają brak pomniejszego mięsa armatniego. Dodatkowo wprowadzono tu po raz pierwszy pomocnika, w postaci psa, pomagającego naszej bohaterce w podbramkowych sytuacjach. Pomysł znalazł zastosowanie także w zrecenzowanej w poprzednim numerze grze Rule of Rose.

■ OBSCURE – Coś dla miłośników amerykańskich horrorów o nastolatkach w stylu The Faculty. Dosyć sztampowy, acz niebrzydki, klon RE w którym sterujemy grupą nastolatków przedzierających się przez liceum, opanowane przez zmutowane plugastwo wszelkiego sortu. Dużą wagę przywiązano, podobnie jak w AitD: New Nightmare, do światła, zabójczego dla napotykanych potworków. Xbox/PS2/PC.

■ COLD FEAR – Powtórka z Carriera w zachodnim wydaniu. O ile zwiedzanie wnętrz wielkiego tankowca nie odbiegało od survivalowego standardu, o tyle dużo ciekawiej rozwiązano poruszanie się po omiatanym lodowatym wiatrem i bałwanami morskimi pokładzie, gdzie oprócz opędzania się od ruskich zombie trzeba było nie dać się pokonać żywiołowi. Xbox/PS2/PC.

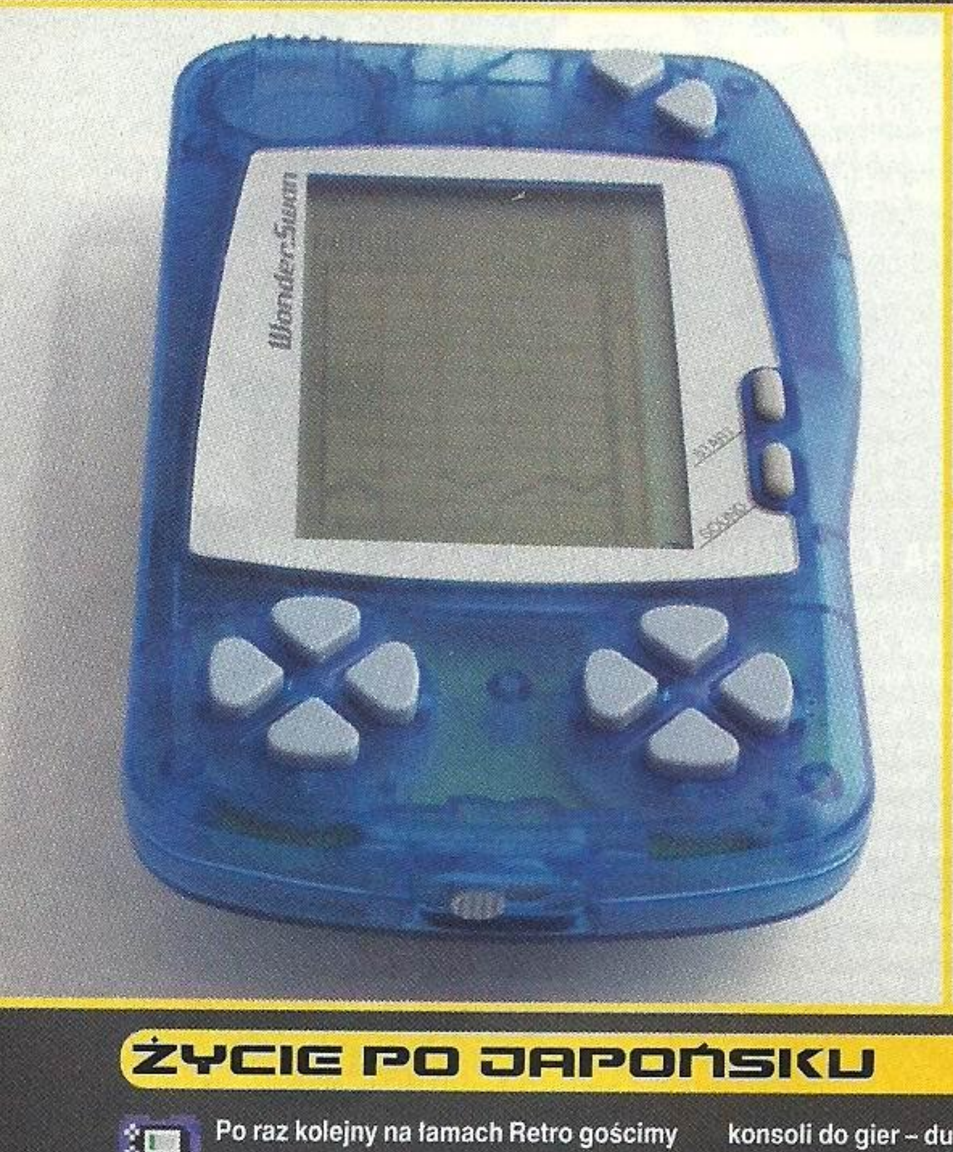
RUN LIKE HELL

OBSCURE

COLD FEAR

WONDERSWAN

KIESZONKOWYY ŚWIAT GIER BANDAI



KUPUJESZ?

Nawet nie wstukujcie „WonderSwan", „SwanCrystal", ani „WS Color" na polskim Allegro, bo nie znajdziecie niczego. Zabawka Bandai to tzw. klub zamknięty, a znajdziecie ją jedynie na aukcjach amerykańskich. Podstawowy, czarnobiały WonderSwan schodzi tam w okolicach 30 dolarów, za wersję Color dopłacicie 10 dolców, a za SwanCrystal – kolejne dziesięć. Z grami również nie będzie problemu, a ich cena waha się w przedziale od 5 do 10 zielonych. Zwróćcie jednak uwagę na fakt, że kupując grę na WonderSwan, kupujecie tak naprawdę surowy, japoński import. Brak znajomości Kanji w mordobiciu jeszcze przejdzie, ale „zakrzaczony" RPG to już przegięcie. W każdym razie, czujcie się ostrzeżeni, okej?

ŻYCIE PO JAPOŃSKU

Po raz kolejny na łamach Retro gościmy konsolę, która nigdy – przenigdy nie przebiła się z Japonii do USA, ani Europy. Jeden z najmniejszych i generalnie fajniejszych handheldów narodził się w Kraju Kwitnącej Wiśni, przeżył dwie reinkarnacje i prawdopodobnie tam właśnie zostanie na dobre pochowany. WonderSwan to jedna z najmniejszych konsol przenośnych (74.3 mm x 121 mm x 24.3 mm), a jednocześnie taka, w której zawsze świecił jeden z intensywniejszych ekranów LCD. Co więcej – w porównaniu z GameBoyem i jego 160x144 pikselami rozdzielczości, WonderSwan brylował swoim 224x144 – szkoda, że nie rozdzielczość decydowała o pozycji konsoli na rynku. Na początku swej kariery WS dostępny był tylko w wersji czarnobiałej – szybko jednak Bandai zorientowało się w potrzebach graczy i do sprzedaży trafiła edycja „Color". Mimo iż WonderSwan nigdy nie był na tyle dobry, aby bezpośrednio konkurować z GameBoyem, zawsze pozostawał ciekawą alternatywą dla wielkiego N, a ponadto cieszył się jednymi z ciekawszych dodatków i akcesoriów. Choćby takim jak WonderBorg – w pełni programowalny robot, którym sterowało się właśnie przy użyciu kieszonsolki. O nim jednak później.

WonderSwan to dziecko znanej Wam firmy Bandai (od niedawna w spółce z Namco), a wykluło się w roku 1999. Co ciekawe, samo Bandai prawdopodobnie nigdy nie wpadłoby na pomysł przenośnej konsoli do gier – duży wpływ na kształt WS miała maleńka firma Koto, założona przez znanego twórcę GameBoya - Gunpeia Yokoi. Pierwszą porażkę konsola zaliczyła już na starcie - czarnobiały WonderSwan nie miał prawa istnieć na rynku zdominowanym przez GB Color. Nie w 1999 roku, kiedy ludzie zagrywali się kolorowymi, przenośnymi grami Nintendo. Trzydziestego grudnia 2000 roku Bandai zrozumiało swój błąd i wprowadziło do sprzedaży konsolę WonderSwan Color. Zabawka, mimo iż nie najpotężniejsza na rynku, okazała się naprawdę ciepłym towarem wśród skośnookich hardcore'owców. Nie dało się jednak ominąć pewnej niedogodności. Podobnie jak w przypadku kolorowego GameBoya – WS Color czytał wszystkie gry – nawet te przeznaczone na czarnobiałą konsolę. Gorzej, kiedy miało się czarnobiałego WonderSwana i przypadkiem chciało zagrać w najnowsze gry. Niestety, kompatybilność maszyn nie działała tak elastycznie w obie strony. Napis „Only for WonderSwan Color" mówił sam za siebie. A skoro już kopiowano najlepsze pomysły od Nintendo, Bandai postanowiło wypluć dziesięć kolorystycznych odmian przenośnego WonderSwana – konsoli, której konstrukcja umożliwiała granie zarówno poziome, jak i pionowe. Przyjrzyjcie się dokładnie WonderSwanowi Handhelda można było trzymać zarówno tradycyjnie, jak i obrócić go o 90 stopni, co miało ogromne przełożenie na komfort grania (zwłaszcza w scrollowane shootery!).

Jednym z powodów, dla których WonderSwan lądował w kieszeniach graczy, był fakt, iż Bandai miało naprawdę fajną umowę z firmą Squaresoft. Dzięki niej WS doczekał się sporej ilości gier RPG, w tym również kilku części Final Fantasy! Niestety, ze względu na japońskie przeznaczenie konsoli, praktycznie żadna z gier fabularnych nie doczekała się angielskiego (czytaj – zrozumiałego dla białego człowieka) tłumaczenia. A szkoda. Z przyjemnością poznalibyśmy treść i fabułę Hataraku Chocobo (tłumaczonego piąte przez dziesiąte, jako „Chocobo on the Job"). Wracając jednak do samej konsoli. Nie zdziwi Was zanadto fakt, że w roku 2000 Nintendo ostro szalało z GBC i zyskało dzięki tej konsoli status monopolisty. W momencie premiery WonderSwan Color, Bandai udało się ugryźć aż 8 procent rynku, ale tylko i wyłącznie dlatego, że konsola była nieprzyzwoicie tania (6800 jenów, tj. 65 amerykańskich dolarów) i dość przyzwoicie oprogramowana. Największą kartą przetargową Bandai było oczywiście porozumienie ze Squaresoft (które za Nintendo w tym okresie nie przepadało), problem jednak pojawił się w momencie, kiedy wielkie N wyciągnęło do „kwadratowych" dłoń pojednania. Widzicie, w branży gier można sporo mówić o zwaśnionych firmach, o ideałach, o sztuce, artyzmie, itp., jednak w momencie, kiedy Nintendo podjeżdża ciężarówką pełną pieniędzy pod siedzibę Square – wszystkie te piękne opowieści się kończą.

W roku 2002 Nintendo ponownie dogadało się ze Square, a WonderSwan stracił swój największy atut. Nie trzeba już było kupować konsoli Bandai, aby bawić się znaną serią w podróży i ten właśnie fakt ostro zaważył na sprzedaży WS. Trzecią i do dziś niezmienioną wersję konsoli, Bandai wypluło w listopadzie 2002. Ostatnia jej edycja nosiła (nosi!) nazwę SwanCrystal i do teraz stanowi jedną z ofert firmy. Pytacie o różnice? Jakie różnice? Poza niewielkimi zmianami w wyglądzie konsoli i totalnej wymianie wyświetlacza – od 1999 roku Bandai produkuje po prostu WonderSwana pod różnymi nazwami. Dopiero przy okazji SwanCrystal zdecydowano się wreszcie na wymianę przestarzałego wyświetlacza FSTN LCD na supernowoczesny (przynajmniej w roku 2002) TFT LCD, 2.8 cala. Wymiana zaowocowała między innymi ostrzejszym i znacznie wyraźniejszym obrazem, a także płynniejszą animacją obiektów i zanikiem smużenia. Jedyną niedogodnością był fakt, że o ile w poprzednich modelach WonderSwana można było regulować kontrast obrazu, tak SwanCrystal możliwość tę likwidował. Mówi się trudno – dodajmy tylko na koniec, że wersja Crystal jest w stu procentach kompatybilna ze wszystkimi grami wydanymi na konsolę WonderSwan. ■■

TECHNIKALIA - WONDERSWAN

PROCESOR: 16-bitowy NEC V30 MZ | ZEGAR: 3.072 MHz | PAMIĘĆ: 1Kbit RAM | PRZEKĄTNA EKRANU: 2.49 cala | ROZDZIELCZOŚĆ: 224 x 144 piksele | ROZMIARY: 121 x 74.3 x 24.3 mm PALETA KOLORÓW: 8 odcieni szarości | DŹWIĘK: 4 kanałowy | POJEMNOŚĆ CARTA: do 4 MB

TECHNIKALIA - WS COLOR

PROCESOR: SPGY-1002, 16-bit NEC V30MZ Clone | ZEGAR: 3.072 MHz | PAMIĘĆ: 64KB RAM PRZEKĄTNA EKRANU: 2.8 cala FSTN LCD | ROZDZIELCZOŚĆ: 224 x 114 pikseli | ROZMIARY: 128 x 74.3 x 17.5 mm | PALETA KOLORÓW: 241 | DŹWIĘK: 4 kanałowy | CART: do 512 Mbit

TECHNIKALIA - SWAN CRYSTAL

PROCESOR: SPGY-1002, 16-bit NEC V30MZ Clone | ZEGAR: 3.072 MHz | PAMIĘĆ: 64KB RAM PRZEKĄTNA EKRANU: 2.8 cala TFT LCD | ROZDZIELCZOŚĆ: 224 x 114 pikseli | ROZMIARY: 127.7 x 77.5 x 24.3 mm | PALETA KOLORÓW: 241 | DŹWIĘK: 4 kanałowy | CART: do 512 Mbit

WONDERSWANY MIAŁY GRY!

Gier na przenośną konsolę WonderSwan było naprawdę sporo, problem w tym, że zabrakło wśród nich amerykańskich i europejskich tworów. Nic dziwnego, skoro kieszonsolkę zamknięto na ciasnych wyspach japońskich, a dla reszty świata pozostała (i raczej pozostanie) ona zabawką o statusie ciekawostki. Swoją drogą mało jest konsol (wskażcie chociaż jedną), które pomimo braku wsparcia ze strony światowych i niejapońskich developerów, trzymają się zdrowo już siódmy rok! Oczywiście kluczowym dostawcą gier jest samo Bandai, stąd też silna linia takich serii, jak One Piece, Macross, Neon Genesis Evangelion, Digimon oraz Gundam. Większość z nich nigdy nie doczekała się anglojęzycznego przekładu, więc jeśli koniecznie chcecie zagrać w przenośnego eRPeGa, kończcie go na zasadzie prób i błędów. Ale WonderSwan doczekał się również mocnych gier akcji, wśród których nie zabrakło ani serii Guilty Gear X, ani segowego Golden Axe. Naprawdę, jest w czym przebierać!

FINAL FANTASY – Zacznijmy z grubej rury – w latach dziewięćdziesiątych żadna konsola nie mogła pozwolić sobie na brak Squaresoftu na liście developerów. Pierwsze Final Fantasy określa się jako najbardziej wpływowe i obarczone największym sukcesem RPG, które miało gigantyczny wpływ na rozwój gatunku. FF w dalszym ciągu pozostaje również w pierwszej setce najlepszych gier wszechczasów, przynajmniej według magazynu Famitsu. Fabuła gry opowiada o czwórce młodych wojowników, z których każdy nosi przy sobie kryształ żywiołu. Tylko we czwórkę mogą stawić czoła podstępnemu Garlandowi, któremu zachciało się władzy nad światem. Musicie chociaż zobaczyć, jak zakończyła się ta historia!

GOLDEN AXE – Mówi się, że twórcą tego scrollowanego slashera była Sega, ale tak naprawdę napisał ją jeden człowiek – Makoto Uchida – odpowiedzialny w późniejszym czasie za Altered Beast. Ale mniejsza z tym. Oto podstępny dyktator Death Adder przejmuje kontrolę nad ziemią Yuria. Na jego rządy nie godzi się trójka bohaterów w składzie: karzeł z toporkiem, mięśniak z mieczem i kobieta z jajami. Ocenia się, że Golden Axe, podobnie zresztą jak pierwsze Final Fantasy, miał ogromny wpływ na to, jak ukształtował się rynek chodzonych siekanek. Złoty Topór doczekał się mnóstwa konwersji na konsole SEGA Mega Drive i Genesis oraz prawdziwego zalewu sequeli. Szkoda, że marnych...

ONE PIECE GRAND BATTLE! – Kaxi niezbyt zachwycał się w ubiegłym miesiącu mordobiciem One Piece Battle, ale prawda jest taka, że seria towarzyszy konsolce WonderSwan od zarania dziejów. Archaiczny system wypłacania ciosów nie przetrwał próby czasu – inaczej natomiast ma się lekka historyjka gry. Oto roztrzepany Monkey D. Luffy, który pragnie zostać królem piratów i wraz z wierną załogą odnaleźć legendarny skarb One Piece. Oto załoga statku – Zoro, Sanji, Usopp i Nami, którzy nie dadzą się tak łatwo ujarzmić i aby zdobyć władzę, trzeba będzie ich nieco zmęczyć. One Piece to jedno z największych anime, które święci triumfy głównie w Kraju Kwitnącej Wiśni. U nas nikt o japońskich piratach raczej nie słyszał.

DIGIMON BATTLE SPIRIT – Pokemony rządzą światem, fakt, ale obok nich jest jeszcze liczna grupa stworów firmy Bandai, która również nie daje za wygraną. Digimon Battle Spirit to (najprościej rzecz biorąc) mordobicie z sympatycznymi zwierzakami w rolach głównych, ale maksymalnie okrojone pod względem sterowania. Bandai długo myślało, jak zagospodarować cztery przyciski konsoli i doszło do wniosku, że umieści pod nimi dwa specjały, skok i prosty cios. Każdy pomyślnie przeprowadzony atak powiększał nasze zasoby niebieskich kryształów, tzw. D-Spirits. Ten, kto uzbierał najwięcej świecidełek nie tylko wygrywał walkę, ale mógł również przekształcić swojego stwora w mocniejszą wersję.

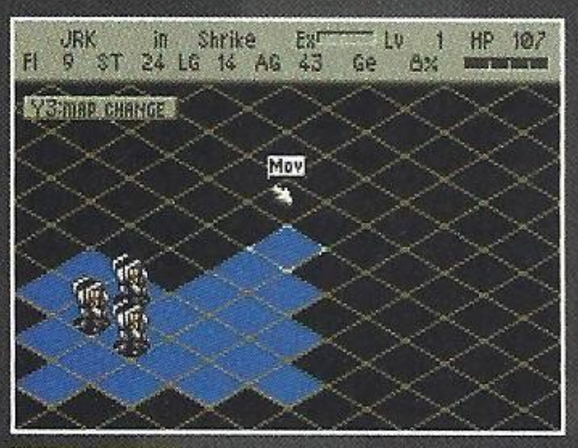
AKCESORIA

WONDERWITCH – w skrócie, profesjonalny zestaw (okej, mini zestaw) developerski, którego użytkownicy mieli możliwość pisania własnych gier na konsolę WonderSwan! Do dziś istnieją dedykowane strony WWW, na ktöych fani kodowania i użytkownicy Wiedźmy-Cud wymieniają się swoimi produkcjami.

WONDER-BORG – przed Wami mały, śmieszny robal firmy Bandai, który sprawiać miał radość już samym tylko faktem, że istnieje. Aby sterować pocieszną biedronką, wystarczyło włożyć specjalny, „radiowy" cart w konsolę, a następnie odpalić WonderSwana. Robot wykonywał zaledwie cztery podstawowe komendy – idź do przodu / do tyłu, albo skręć w lewo / prawo. Czułki wystające z przodu insekta czuwały jednak nad tym, aby nie spadł ze stołu lub bezmyślnie nie pchał się na ścianę. Gadżet oczywiście nie jest niczym kultowym, ale z pewnością niewielu producentów gier wymyśla podobne historie! Aha, legendarne czułki insekta z reguły nawalały – Borg bardzo często spadał jednak ze stołów.

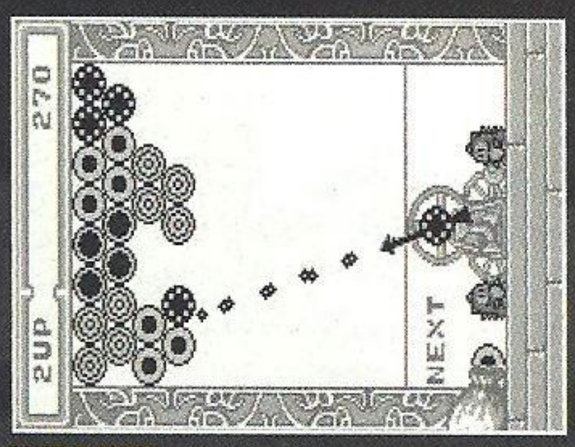
LINK CABLE – multiplayer pełną gębą! Dzięki specjalnemu kabelkowi można było połączyć dwie konsole WonderSwan i cieszyć się w grach trybem dla dwóch osób – niby nic oryginalnego, ale zawsze cieszy.

POCKET FIGHTERS – Także Capcom wyszykował kilka gier na WonderSwana – choćby konwersję Pocket Fighters, czyli Street Fightera ze skarlałymi zawodnikami. Animacja pozostawiała wiele do życzenia, ale gra miała swoich fanów.

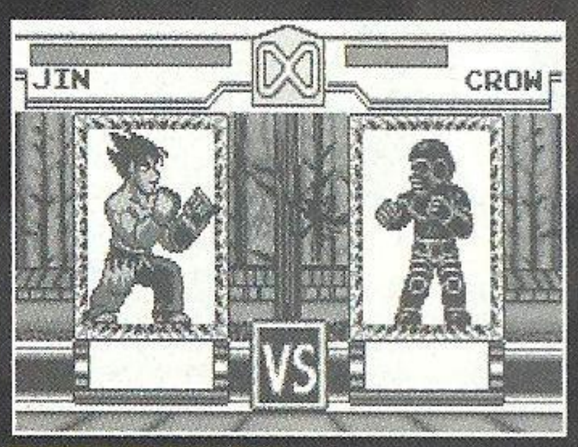


FRONT MISSION – Kolejny z molochów Square – w zasadzie delikatna konwersja pierwszego Front MIssion z NESa, przy której – w przeciwieństwie do Final Fantasy – niewiele się postarano. Mimo to nie lada gratka dla fanów mechów.

MOBILE SUIT GUNDAM VOLUME 1 SIDE 7 – Jedna z najbardziej dojnych krów Bandai, czyli Gundam, doczekała się trzech gier na WonderSwana. Strategii z bardzo ładną, kolorową grafiką i animacją.



BUST-A-MOVE – Chyba każdy zna tę grę, w której Bub i Bob z Bubble Bobble przesiedli się za stery działek z których strzelają kolorowymi kulkami. Wersja na Wonderswana pozwalała grać trzymając maszynkę pionowo.

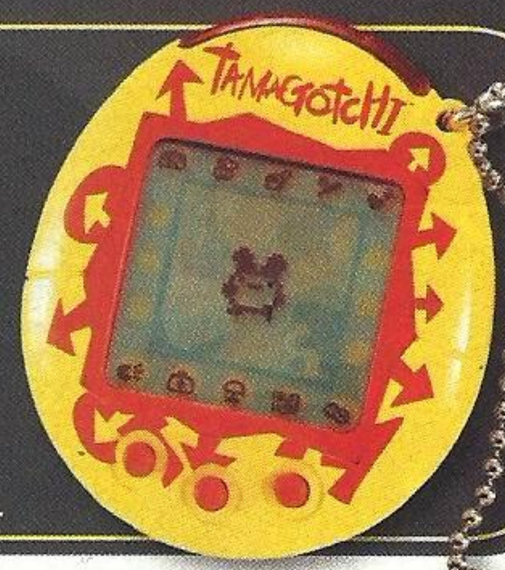


TEKKEN CARD CHALLENGE – Wydana w 1999 roku przez Namco gra oczywiście nie była trójwymiarową bijatyką. Ba, nie była nawet dwuwymiarowym fighterem – to karcianka z wyginającymi się postaciami z Tekkena.

ROMANCING SAGA – Na mocy porozumienia ze Square, WonderSwana zaczęły nawiedzać różne gry Kwadratowych – nie mogło zabraknąć także popularnej SaGi. Ukazała się niestety tylko jedna, pierwsza część. W dodatku dość brzydka.

JAK TO BYŁO Z BANDAI?

1950 – Naoharu Yamashina zakłada kilkuosobową firmę zabawkarską o nazwie Bandai.
1951 – w ofercie Bandai pojawia się pierwsza metalowa zabawka dla dzieci.
1963 – widzowie japońskiej telewizji zapoznają się z pierwszą rysunkową postacią Bandai – Astroboyem.
1977 – Bandai poszerza ofertę produktów o pierwszą grę elektroniczną – Hit the Mole!
1978 – na rynku pojawia się nowa gra Bandai (ciągle jedna z pierwszych) o nazwie LSI Baseball.
1980 – zapoznajemy się z pierwszymi modelami mechów pochodzącymi z anime Gundam...
1985 – Bandai wydaje pierwszą grę na NESa (późniejszego rywala) o nazwie Muscleman – Muscle Tag Match.
1996 – wykluwa się Tamagotchi. Świat głupieje.
1999 – pojawia się WonderSwan.
2000 – a zaraz za nim WonderSwan Color
2002 – oraz najnowszy model konsolki – SwanCrystal!
2006 – Bandai kupuje sobie Namco – od teraz oddział gier połączonych firm nazywa się Bandai Namco Games.



PRENUMERATA, NUMERY

PRENUMERATĘ WYSYŁAMY PRIORTYETEM!

WARIANT 1

+ GRA + DEMO + GADŻET

NOWA!LEPSZA!

PRENUMERATA NEO PLUS NA 12 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 12 miesięcy nie tylko zapewnisz sobie 12 numerów magazynu w cenie 10, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas trzy prezenty:

- PEŁNĄ GRĘ NA PLAYSTATION 2*
- GRĘ W WERSJI DEMO NA PLAYSTATION 2
- GADŻET ZWIĄZANY Z GRAMI NA KONSOLE**

WARIANT 2

+ DEMO + GADŻET

NOWA!LEPSZA!

PRENUMERATA NEO PLUS NA 6 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 6 miesięcy nie tylko zapewnisz sobie 6 numerów magazynu w atrakcyjnej cenie, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas dwa prezenty:

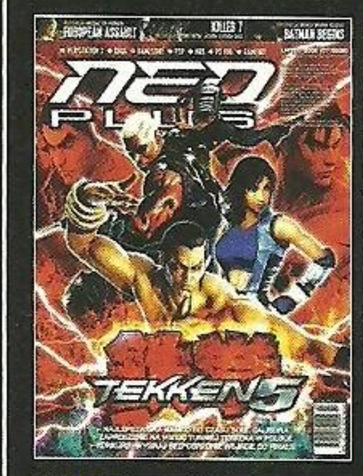
- GRĘ W WERSJI DEMO NA PLAYSTATION 2
- GADŻET ZWIĄZANY Z GRAMI NA KONSOLE**

PRENUMERATĘ WYSYŁAMY PRIORTYETEM!

* – gra może być w wersji promocyjnej, nie przenaczonej do sprzedaży, ale jest to pełna wersja. Oferta ważna przez cały czas.
** – gadżety związane z grami na konsole to między innymi: koszulki z gier, smycze z logosami, pocztówki, plakaty, soundtracki i różne inne fajne bajerki!

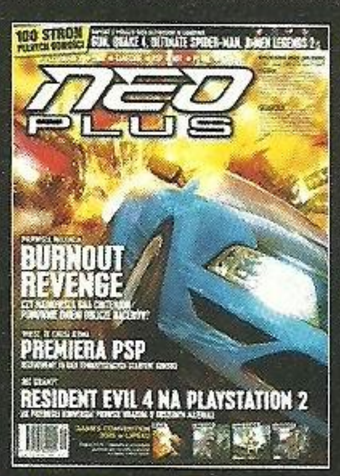
PEŁNA LISTA DOSTĘPNYCH NUMERÓW ARCHIWALNYCH WRAZ Z ZAWARTOŚCIĄ ZNAJDUJE SIĘ NA STRONIE WWW.NEO-PLUS.PL

- - Każdy numer archiwalny w cenie 9 zł (koszt przesyłki jest wliczony w cenę numeru) - -



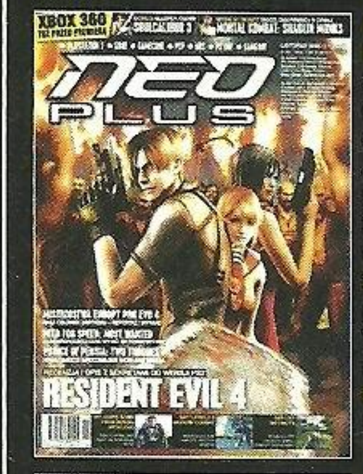
NEO PLUS 78 lipiec 05
SPECJAŁ: Relacja z E3 - część druga
RECENZJE: Medal of Honor: European Assault, Killer 7, Batman Begins, Tekken 5, Dead to Rights 2, Advent Rising, Juiced, Formula One 2005, Raze'a Hell, Sonic Collection, Spikeout, SCAR, TT Superbikes, Yoshi Touch & Go i inne!

NEO PLUS 79 sierpień 05
SPECJAŁY: Beat Down, Rainbow Six: Lockdown, Darkwatch: Curse of the West
RECENZJE: Arc The Lad: End of Darkness, Capcom Fighting Jam, Conker: Live and Reloaded, Sid Meier's Pirates!, Samurai Western, Steel Battallion, Super Monkey Ball Deluxe, Myst IV Revelations, Destroy All Humans i inne!



NEO PLUS 80 wrzesień 05
NEWS: Square-Enix Party, Xbox 360, Zelda: Twilight Princess i inne.
RECENZJE: Burnout Revenge, 187 Ride or Die, Resident Evil: Outbreak File #2, Beat Down: Fist of Vengeance i inne!
SPECJAŁ: Premiera PSP, relacja z Games Convention 2005

NEO PLUS 81 październik 05
SPECJAŁY: Tokyo Game Show 2005, Jak Sly z Ratchetem, Soulcalibur III, Call of Duty: Big Red One
RECENZJE: Burnout: Legends, Conflict: Global Storm, Spartan: Total Warrior, SSX On Tour, Total Overdose, Nintendogs: Labrador & Friends, Genji: Dawn of the Samurai, The Suffering: Ties That Bind i inne

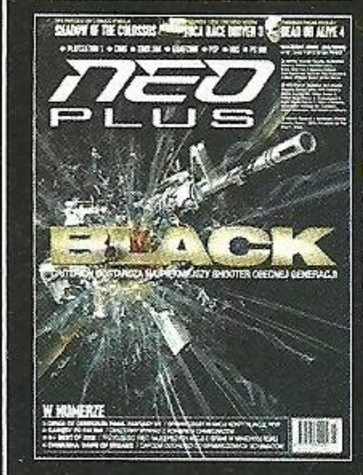


NEO PLUS 82 listopad 05
RECENZJE: Pro Evolution Soccer 5, Soulcalibur 3, Battlefield 2: Modern Combat, Far Cry Instincts, Jak X Combat Racing, Ninja Galden Black, Mortal Kombat: Shaolin Monks, EyeToy: Play 3 i inne!
SPECJAŁ: Xbox 360 przed premierą, Prince of Persia: The Two Thrones, Need For Speed: Most Wanted
RECENZJA I OPIS: Resident Evil 4 PS2

NEO PLUS 83 grudzień 05
RECENZJE: Prince of Persia: The Two Thrones, Grand Theft Auto: Liberty City Stories na PSP, Meteos, Ratchet: Gladiator, WRC: Rally Evolved, Need for Speed: Most Wanted, Advance Wars: Dual Strike, Tony Hawk's American Wasteland i inne
SPECJAŁ: Co nas czeka w 2006 oraz relacja z obcowania z Shadow of the Colossus

NEO PLUS 84 styczeń 06
NEWS: Final Fantasy XII, Dragon Quest VIII i inne
RECENZJE: Perfect Dark Zero, Condemned: Criminal Origins, Kameo: Elements of Power, Project Gotham Racing 3, Quake 4, True Crime: New York City, 50 Cent: Bulletproof, Devil Kings, Half-Life 2 i inne!
SPECJAŁ: Xbox 360 - test konsoli oraz recenzje pierwszych gier!

NEO PLUS 85 luty 06
SPECJAŁY: The Godfather, Black, Pociąg do Hollywood, czyli gry na licencjach
RECENZJE: Shadow of the Colossus, Project Zero 3, Donkey Konga 2, Suikoden Tactics, Battalion Wars, Geist, Knights of the Temple 2 i inne



NEO PLUS 86 marzec 06
SPECJAŁY: BEST OF 2005 - Ranking 35 najfajniejszych akcji 2005 roku, Onimusha: Dawn of Dreams
RECENZJE: Black, Dead or Alive 4, Ridge Racer 6, TOCA Race Driver 3, Tales of Eternia, Mario & Luigi: Partners in Time, FIFA Street 2, Resident Evil: Deadly Silence i inne

NEO PLUS 87 kwiecień 06
SPECJAŁ: PSP vs. DS: Drugie starcie, Crapmasterzy, czyli słowo o twórcach najgorszych gier świata
RECENZJE: Ojciec Chrzestny, Pro Evolution Soccer Management, Daxter, Final Fight: Streetwise, Midnight Club 3: DUB Edition Remix, Onimusha: Dawn of Dreams, Driver: Parallel Lines i inne!

NEO PLUS 88 maj 06
SPECJAŁ: Megaraport o Final Fantasy XII
RECENZJE: Dragon Quest: The Journey of the Cursed King, Elder Scrolls IV: Oblivion, Tourist Trophy, Kingdom Hearts 2, Far Cry Instincts Evolution, SOCOM 3: U.S. Navy Seals, Tomb Raider: Legend, Street Fighter Alpha 3 MAX, Ape Escape 3 i inne!

NEO PLUS 89 czerwiec 06
SPECJAŁY: Megarelacja z E3 2006 – część pierwsza
RECENZJE: Metroid Prime: Hunters, Prof. Kawashima's Brain Training, Singstar Rocks, Top Spin 2, Far Cry Instincts Predator, Odama, Rogue Trooper, Syphon Filter: Dark Mirror, Da Vinci Code, New Super Mario Bros. i inne!

ARCHIWALNE I KSIĄŻKI

ZAPRENUMERUJ NEO PLUS - TO SIĘ OPŁACA!

Wariant 1 - prenumerata 12 numerów w cenie 89,99 zł
płacisz jak za **10 numerów**, dostajesz **12 numerów, pełną grę na PS2, demo i gadżet!**

Wariant 2 - prenumerata 6 numerów w cenie 49,99 zł
dostajesz **6 numerów** w aktrakcyjnej cenie, a do tego **demo gry na PS2 i gadżet!**

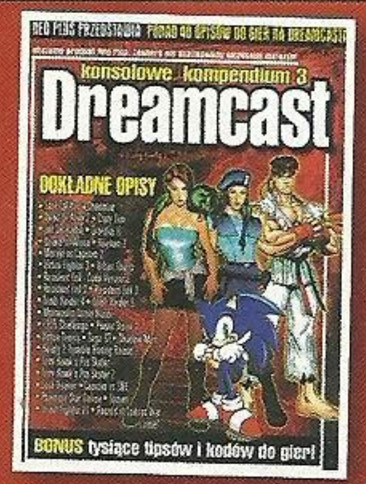
Preumerata poza granicami Polski: 12 - Europa z Rosją i Izraelem - 199,99 PLN, 12 - Ameryka Północna, Afryka - 249,99 PLN, 12 - Ameryka Południowa i Środkowa, Azja - 279,99 PLN, 12 - Australia i Oceania - 359,99 PLN

KONSOLOWE KOMPENDIUM 1

■ Nasza pierwsza książka - megaporadnik do najpopularniejszch gier na PlayStation i Nintendo 64. Liczba stron: 272, cena: 14.99 (razem z kosztami przesyłki)
■ PEŁNA LISTA OPISÓW NA NASZEJ STRONIE: WWW.NEO-PLUS.PL

KONSOLOWE KOMPENDIUM 2

■ Nasz drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych. Każdy znajdzie tu coś dla siebie. Liczba stron: 320, cena: 18.99 (z kosztami przesyłki)
■ PEŁNA LISTA OPISÓW NA NASZEJ STRONIE: WWW.NEO-PLUS.PL



KONSOLOWE KOMPENDIUM 3

■ Biblia dla wszystkich posiadaczy konsol. 45 opisów do najlepszych gier na Dreamcasta PS one i PS2. Liczba stron: 272, cena: 19.99 (razem z kosztami przesyłki)
■ PEŁNA LISTA OPISÓW NA NASZEJ STRONIE: WWW.NEO-PLUS.PL

Dla Państwa wygody proponujemy posługiwanie się skrótami podczas wypełniania blankietu zamówienia.

Kompendia:
Konsolowe Kompendium - KK1
Konsolowe Kompendium 2 - KK2
Konsolowe Kompendium 3 - KK3

Prenumerata:
Prenumerata 12 numerów - P12
Prenumerata 6 numerów - P6

Archiwalne numery Neo Plus:
Neo Plus nr. XX - NXX gdzie XX oznacza numer, który zamawiamy, na przykład:
Neo Plus nr 01 - N01
Neo Plus nr 11 - N11
Neo Plus nr 21 - N21

JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wypełnić pocztowy druk wpłaty na rachunek bankowy według podanego wzoru, dokładnie i starannie podając imię, nazwisko, adres oraz zamówienie (w rubryce: tytułem) i adres z kodem pocztowym, a następnie wpisać kwotę i opłacić ją na poczcie.
Zamówienie można opłacić także przelewem bankowym – prosimy jednak pamiętać o podaniu swojego adresu. Odbiorcą przelewu jest: Independent Press, 38 12401112 1111000001657638

Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania potwierdzenia z banku, co może trwać od tygodnia do miesiąca.

nazwa odbiorcy: INDEPENDENT PRESS
nazwa odbiorcy cd: PEKAO SA 8o WARSZAWA
l.k. 38 nr rachunku odbiorcy: 12401112 11110000 01657638
waluta: WP PLN
kwota: 80,99,-
kwota słownie: Osiemdziesiąt złotych i 99 groszy.
nazwa zleceniodawcy: JANUSZ SMOLIWĄS
nazwa zleceniodawcy cd: BALLADY 2/12 03-200 ZAWIERCIE
tytułem: PRENUMERATA6+KK3+N50,N51
tytułem cd:

POCZTA POLSKA

Opłata

Podpis

W razie problemów z zamówieniem prosimy o kontakt pod adresem email prenumerata@neo-plus.pl lub o telefon (22) 716-87-98 w poniedziałki w godzinach 13-15.

FAQ

listy od czytelników w imadle Banana

WITAJCIE

No i zawitał do nas Xbox 360. W takiej cenie, w jakiej zawitał i z takimi cenami gier, z jakimi zawitał, ale w końcu w Polsce jest drugi duży gracz konsolowy. A to może znaczyć dla nas – niedużych graczy – tylko same dobrze rzeczy. Albo to, albo jestem zbyt krótkowzroczny, żeby dostrzec jakiekolwiek niebezpieczeństwa. Swoje przemyślenia na ten i inne tematy wrzucajcie do maila.

email: banan@neo-plus.pl

SMS: 0507 814 753
Opłata jak za standardowego SMSa

listy: NEO PLUS, skrytka pocztowa nr. 1, 00-957 Warszawa 36

KONKRETY

KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI

↘ Mam ochotę zagrać w dobrego slashera – Devil May Cry mam już za sobą. Czy Devil Kings to dobra propozycja? Są lepsze slashery? Zależy mi na grywalności i dobrej grafice.

Devil Kings jest znakomite, choć to gra przecież sprzed roku. Mimo to w opinii Matta, naszego dyżurnego slashero-maniaka, to pierwsza liga slasherów na PS2, a z pewnością ładniejsza niż wszelkie Dynasty/Samurai Warriors.

↘ Tworzę muzykę na PS2 w programie MTV Music Generator. Kochani, czy jest możliwe zrzucenie mojej twórczości z karty pamięci na dysk twardy peceta, a następnie wypalenie jej na płycie CD? Kłania się stały czytelnik.

Powiem szczerze – nie mamy pojęcia, raczej nie... Ale publikujemy to pytanie, może któryś z czytelników wywinął taki numer? SMSnijcie, pomóżcie człowiekowi.

↘ Dzień dobry. W mojej PS2 wiatraczek zaczął warczeć! Co jest tego przyczyną? Jak to naprawić?

Pierwszy wariant to kurz. Może odkurzacz przytknięty w okolice wiatraka sobie z tym poradzi? Jeśli nie, może skocz do serwisu, niech rozkręcą i oczyszczą konsolę w środku. Może tam być wszystko…

↘ Cześć. Mam pytanko. Co byłoby lepsze, PS3 czy PC?

Combo PS3 do grania + zdezelowany poleasingowy pecet z giełdy za trzy stówki do netu. Do maili, gadu-gadu i pisania wypracowań.

↘ Witam, posiadam Xboxa 360, a także LCD który obsługuje 720p i 1080i. Która rozdzielczość jest lepsza, na której są lepsze efekty?

To kwestia preferencji. Nie widzimy specjalnych różnic między tymi trybami, co innego między 720p a 1080p. Naprawdę musisz sprawdzić to sam – do Xboxa zdaje się szykowany jest update dashboardu z opcją 1080i właśnie.

↘ Co do pecetów. Możecie zrobić kącik „Peceta warto mieć" albo co. Nie mówię przez to, że konsole są do pupy.

Ależ to oczywiste, że peceta warto mieć i nigdy tego nie negowaliśmy. Po prostu gry na PC w większości do nas nie przemawiają – inaczej ten magazyn traktowałby o MMORPGach, RTSach, World of Warcraft i miałby co miesiąc 16 stron poświęconych dużym zdjęciom nowych akceleratorów graficznych, koniecznie z tabelkami opisującymi te wszystkie fajne, fachowe terminy – filteringi, shadery i aliasy...

EURO FANTASY XII

Krótka piłka z mojej strony... powiedz Ty mi, albo zapytaj kogoś w pobliżu, czym różni się Ntsc-owska (?) wersja Finala XII od PALowskiej? Żem się zastanawiał, bo z chęcią bym sobie załatwił import z USA ale głupio załatwiać, skoro w PALu będzie coś czego JA nie będę miał (jeżeli sprowadzę NTSC of course). Request quickly my yellow Friend. Pozdrawiam.
Ados

↳ Request co?
No więc ostatnio europejska wersja FFX, poza bonusem półrocznego opóźnienia, miała też kilkoro nowych bossów (Dark Aeonów) i ogólnie lekko stiunowaną rozgrywkę, ale z tego, co się orientuję, Final Fantasy XII w wersji palowskiej poza opcją przemówienia do graczy po niemiecku, hiszpańsku, włosku, francusku i innych niepolskich językach, raczej nowych wrażeń nie dostarczy. Poza tym, że pójdzie na nieprzerobionej palowskiej konsoli, ale to już temat moralnych, a nie estetycznych wrażeń. No i będzie na początku 2007 roku. Co w rezultacie może oznaczać mnie więcej półroczne oczekiwanie. Nie, ja też nie wiem co ma im zająć aż tyle czasu.

OH MY GOD! THEY FEATURED PSP!

Witam. Ostatnio przeczytałem na łamach N+ o epizodach, jakie grało ostatnio PSP w filmach. Nie wiem, czy ktoś już to odkrył ale jest jeden odcinek South Parku traktujący o niej. Ów odcinek zwie się „Kenny's PSP" – polecam, bardzo śmieszny!
Daniel

↳ **Zgadzam się i również polecam. Cały South Park rządzi, ale ten odcinek jest naprawdę mocny. Chociaż jeżeliby się trzymać tematyki growej, to przebija go jeden z epizodów ostatniej serii – ten o World of Warcraft. Jest jeszcze lepszy. Nawet dla osób, które na WoWa nie mogą patrzeć z powodu obsesji kilku znajomych.**

CUKIEREK PLUS

Dziś wziąłem nowy numerek enplusa na uczelnię i gdy znajomi zobaczyli, co mam, jakoś tak dziwnie na mnie spojrzeli (w domyśle – „czym Ty się interesujesz?").
A gdy zobaczyli plakat (Kingdom Hearts 2), to już całkiem zostałem niezrozumiany!

↳ **Widzisz, Marbel, bo wszystko trzeba z umiarem. Musisz ograniczać się do góra trzech-czterech plakatów z uśmiechniętymi dziewczynkami, psem Pluto i Kaczorem Donaldem w otoczeniu kolorowych serduszek na ścianie naraz. Przekrocz tę subtelną granicę, a ktoś może Cie posądzić o... nie wiem... zdziecinniałość?**
W ramach akcji dywersyjnych ponoś w plecaku kilka plakatów z Killzone'a, Splinter Cella, czy coś z Gears of War może?

Jej, nieświadomość w narodzie! Człowiek grający na konsolach (i na innym sprzęcie) mający 21 lat jest odrzucany w społeczeństwie, nieakceptowany z powodu swoich „dziecinnych" zainteresowań?

↳ **Wiem, że się powtarzam, ale kompletnie nie mogę zrozumieć, jak ktokolwiek może na widok całego zwierzyńca Disneya w otoczeniu lekko mangujących istot w ogóle nabrać podejrzeń o czyjś infantylizm.**

Straszne. Powinno się zrobić kampanię uświadamiającą ludzi, że gry są nie tylko dla najmniejszych dzieci!
A Resident Evil, a Silent Hill, God of War czy choćby GTA? Ech, szkoda gadać. Poczułem się jak UFO. Może by trzeba było wczuć się w Crypto i nauczyć ludzi zabawy? Ale tak na poważnie, to aktualny numer (92) jakiś taki kolorowy za bardzo się wydaje od samej okładki. Chyba zmieniacie szatę graficzną z numeru na numer na bardziej kolorową i to może być tym, co zwraca uwagę ludzi na dziecinność konsol. Mnie się podoba, ale stary, znaczniej bardziej stonowany styl był dojrzalszy. Nie poddam się naciskom otoczenia, dalej będę Was kupował i interesował się grami. Mimo, że nie młodnieję. Konsola mi nie powie „Spieprzaj Dziadu".
marbel007

↳ **Szata graficzna Neo Plus ewoluuje bezustannie pod czujnym okiem Gulasha i to widać. Inna sprawa, że ostatni numer rzeczywiście zapadł na pewną taką vivapiniatowość wnętrza, ale ja nie mam z tym żadnych problemów. Może dlatego, że ukrywam się w ciemnych zakątkach podczas lektury każdego nowego numeru, ale to już inna sprawa.**

NEOSTATION 3

Chciałbym zapytać czy wraz ze „światową" (tia...) premierą PlayStation 3 w listopadzie, macie zamiar zaimportować to cudo z USA lub Japonii i przetestować na łamach pisma? Czy też będziecie czekać aż do marca? To samo tyczy się gier na PS3, czy będą recenzowane teraz, czy dopiero po europejskiej premierze?
grk

↳ **Wszystkie znaki na niebie i ziemi wskazują, że PlayStation 3 dotrze do nas w ciągu miesiąca – nie omieszkamy opstrykać jej wtedy całej, podotykać jej czule i być może również napisać kilka słów o tym jaka jest, czego od niej oczekujemy i jak wyglądają gry. Ale recenzować soft będziemy w okolicach europejskiej premiery.**

MARIO, MARIO! CO? TY...

No nic, piszę go. Piszę list, do którego zbieram się od około trzech lat. Jeszcze nie wiem o czym będzie i czy wyjdzie tak, jakbym chciał. Zawsze jak dopadnie mnie melancholijny nastrój mam ochotę powspominać młode lata, jak to kiedyś było. Jak wszystko było beztroskie i dawało maksimum emocji i satysfakcji. Chyba tego mi właśnie brakuje. Nie cieszy mnie już tak, jak kiedyś, obejrzenie filmu lub pogranie w jakąś grę. To chyba wina wieku i trzeba się z tym pogodzić. Dostrzegam wiele niedociągnięć i wiele rzeczy mnie irytuje. Kiedyś wystarczyła jakaś drobnostka i byłem w siódmym niebie. Pamiętam, jak z dziesięć lat temu chodziłem od kiosku do kiosku w poszukiwaniu nowego numeru Secret Service licząc, że może akurat wyszedł kilka dni wcześniej. Oczywiście wychodził z kilkudniowym opóźnieniem, ale to nieważne. Liczyła się radość jaką miałem wypisaną na twarzy wracając ze swoim egzemplarzem do domu. Później było NEO i kolejny szok. Gazeta poświęcona w całości konsolom i z całym moim ulubionym zespołem redaktorów. Do dziś żałuję, że pierwszy numer wpadł mi do kałuży. Potem drobna zmiana nazwy i tak jest do dziś. Niestety, już nie mam tej radochy co kiedyś z czytania Waszego magazynu. Obecny numer kupiłem, żeby nie nudzić się podczas podróży do dziewczyny. Co gorsza, to nie Wy obniżyliście loty, tylko ze mną jest coś nie tak. A może właśnie jest tak, jak powinno być? Zawsze upierałem się, że polskie społeczeństwo jest zacofane i nie rozumie, że grać można w każdym wieku. Teraz widzę, że jednak coś w tym jest, że gry są głównie dla dzieci. Może źle się wyraziłem. Nie tyle są, co dają najwięcej radości dzieciom. Sam dalej lubie grać ale ograniczyłem się w zasadzie do PESa i poszczególnych tytułów, ktore co jakiś czas dają mi trochę emocji. Pamiętam jak w wieku 7 lat powiedziałem przy mamie na głos „kurwa, chuju pierdolnięty" tracąc ostatnie życie w Mario.

↳ **TADAM!!!**
BRZDĘK TALERZY!!!
KLAUN TRĄBI NOSEM!!!

Mam świadomość, że unikamy wszelkich wulgaryzmów jak ognia i nie zamierzam specjalnie schodzić z tej ścieżki. W dodatku, poza okazjonalnymi upustami emocji i próbami nawiązania rzeczowej polemiki

DZIŚ WZIĄŁEM NOWY NUMEREK ENPLUSA NA UCZELNIĘ I GDY ZNAJOMI ZOBACZYLI, CO MAM, JAKOŚ TAK DZIWNIE NA MNIE SPOJRZELI (W DOMYŚLE – „CZYM TY SIĘ INTERESUJESZ?"). A GDY ZOBACZYLI PLAKAT (KINGDOM HEARTS 2), TO JUŻ CAŁKIEM ZOSTAŁEM NIEZROZUMIANY!

z autorem jakiejś recenzji (WY.... ....! GDZIE MIELIŚCIE SWOJE ... OCZY, KIEDY PISALIŚCIE, ŻE MGS 2 JEST ...GORSZY NIŻ To ... . GÓWNO!!!!). **Wy sami nie posługujecie się przekleństwami w korespondencji z nami, co bardzo dobrze o Was świadczy. Ale tym bardziej zaskoczył mnie Jarek, kiedy w środku pojawił się ten kwiatek. W jego wypowiedzi jest żar, a to zawsze jest fajnie zobaczyć.**
Aha – mam świadomość, że co jakiś czas zamieszczamy listy, w których dzielicie się swoimi emocjami i przemyśleniami na temat ukochanych albo już nie tak ukochanych gier, więc ten nie jest specjalnie odkrywczy. Ale jest coś takiego w tym mailu, co mnie ruszyło. I kazało mi go opublikować. A przynajmniej podjąć taką próbę. Dlatego leci nieocenzurowany. Bo naprawdę przepotwornie mnie rozbawił.

Obecnie o taką reakcję mogę pokusić się jedynie, gdy ktoś ochlapie mnie jadąc samochodem. A może po prostu zależy to od konkretnej osoby. Jedna znudzi się po chwili, inna w pierwszą grę zagra w wieku 50 lat, a jeszcze inna przez całe życie będzie wiernym fanem. Już chyba wiem, do czego zmierzam. Uważam, że powinno się mieć pasję, bez tego życie jest smętne. Jeśli dla kogoś najważniejsze są gry, to niech poświęca im swój czas, nie myśląc, czy coś umyka mu po drodze. Bo przecież wszystko może minąć, a miłe wspomnienia pozostaną. Sam przez większość dzieciństwa grałem i nie uważam tego za czas stracony. Wręcz przeciwnie, wtedy czułem, że robię to, co naprawdę lubię (lubiłem) Do dziś pamiętam, jak kończyłem Resident Evil 2 w święta wielkanocne, jak grałem o kasę z kumplami w ISS 98, albo jak urządziliśmy sobie olimpiadę gier w ferie zimowe. Jeśli czujesz, to co ja kiedyś czułem, jeśli gry nie są dla Ciebie tylko zabijaczem czasu, to mogę Ci jedynie pozazdrościć. Żałuję, że u mnie to się wypaliło.
Jarek

↳ Oczywiście nic nie jest już takie, jak dawniej, ale cały czas mam w otoczeniu osoby, które grami strasznie się jarają, pomimo, że niektórzy na zabawach z nimi spędzili już dwie trzecie życia. I co jakiś czas pojawiają się rzeczy, które powodują, że zupełnie tracisz głowę.
Weźmy przykład Brata, który po kilkuletnim rozstaniu z grami wsiąkł jakiś czas temu w Pro Evo i w tej chwili już nie wygląda jakby miał z niego „wysiąknąć". Gulash od jakiegoś czasu nosi ze sobą NDSa nawet jak idzie coś zjeść podczas przerwy w pracy. Ja z kolei zostałem absolutnie porażony Gears of Warem i jego trybem multi – a ja nie lubię gry w multi w nic poza Pro Evo – tak więc te rzeczy wciąż się dzieją. Ale ważne jest to, aby mieć wokół siebie jak najwięcej osób o wspólnych zainteresowaniach. Bez nich – bez względu czy rzucasz lotkami do tarczy, chodzisz po górach z kijkami od nart i w drogiej kurtce (wiem, ma lanserską nazwę, ale nie przechodzi mi ona przez gardło) czy grasz na konsoli – po prostu nic nie jest fajne. Ale dzięki za list Jarek i życzę żebyś znalazł sobie hobby, które zastąpi to stare.

CIĘŻKA DROGA DO DS'A

Piszę ten list pod wpływem emocji, których kulminacja nastąpi za chwilę. Odpakuję nowiutkie Nintendo DS z grą Mario Kart DS.
Aha! Od razu bez bicia przyznaję się, że list ten trafia również do konkurencyjnej redakcji. Po prostu moja radość jest tak wielka, że postanowiłem podzielić się nią z całym konsolowym światkiem. Ze wszystkimi obozami. Choć oba trochę się różnią. Przeczytajcie go chociaż, zanim uznacie mnie za dwulicowca, tylko o to proszę.

↳ (... Tu wycinam, bo pan pisał, że lubił konsole i grał w nie od czasu NESa, ale mu się w pewnym momencie znudziło, a potem, że bardzo chciałby kupić konsolkę przenośną, ale nie PSP, bo za krótko chodzi na bateriach, a komórki nie są do grania).

We wrześniu poszedłem do pracy, żeby oddać dług zaciągnięty na wyjazd wakacyjny z moją dziewczyną (niestety, całe lato jeździłem po warsztatach i występach w Polsce i za granicą, bo tańczę w teatrze tańca współczesnego). Tak trafiłem do Przedsiębiorstwa Budownictwa Drogowego. W tym miejscu muszę bronić drogowców, bo chłopaki naprawdę ciężko harują. Łatwo powiedzieć, że tylko stoją i piją kawkę, jeśli mija się ich akurat w przerwie śniadaniowej, albo jak czekają np. na wyfrezowanie asfaltu, żeby później zamieść odpady. Ja po 13-14 godzinnych dniach pracy nie pozwolę powiedzieć złego słowa. A drogi krajowe są ciułowe, bo dostawaliśmy kiepską masę (asfalt). Dla porównania: Tona masy na drogę krajową kosztuje ok. 200 zł, a tona przeznaczona na autostradę 1000 zł. Możecie sobie teraz wyobrazić, dlaczego po roku od położenia są koleiny i dziury. Niestety większość kasy idzie jak zwykle do zarządu, a robotnik musi robić.
Jednak dzięki tej robocie byłem w stanie kupić sobie DSa. Na szczęście, po paru miesiącach od ukazania się wersji Lite, stary DS potaniał. Teraz mam jednego. Co prawda tylko z jedną grą, ale te przyjdą z czasem, a Mario Kart i tak chciałem kupić, bo zaczypista jest.
Kochani! Kończę, bo się rozpisałem, a chcę w końcu rozpakować to cudeńko. Leży sobie obok zapakowane w karton przyniesiony przez listonosza i czeka. Pozdrawiam gorąco.
majed

↳ No i dobra. Ten list to mój wyrzut sumienia, bo nie wiem ile razy w myślach złorzeczyłem panom stojącym przy drodze i patrzącym jak schnie asfalt. Okazuje się, że... tak trzeba. Okazuje się też, że dla osób nie bojących się ciężkiej pracy możliwe jest wszystko. Szacunek majed i życzę udanych dalszych bojów z konsolkami. I dzięki za szczerość w temacie adresatów Twojej korespondencji. To się ceni. Naturalnie mam na myśli szczerość, a nie wysyłanie tej samej korespondencji do wszystkich możliwych redakcji z nadzieją na publikację. Bo to nie zawsze i nie przez wszystkich jest mile widziane.
Na końcu dałbym tam smajleja, ale ich nie lubię.

PAN NEXT-GEN JUŻ SIĘ ZBLIŻA

Strzała. Bez zbędnych wstępów przejdę od razu do rzeczy. Dużymi krokami zbliża się generacja next-genów, no może Sony idzie troszkę mniejszymi kroczkami, ale już niedługo pewnie dogoni resztę. To okres dla graczy radosny, ale i ciężki. No cóż, większość z nas nie stać na zakup wszystkich konsol dostępnych na rynku, więc będziemy musieli się sporo nagłowić, żeby dokonać właściwego wyboru. Do tej pory moje wybory były trafione, bo posiadałem obie konsolki Sony, a to właśnie one wygrały poprzednie wojny o klientów. Za każdym razem wybór ten jednak nie był łatwy i o mało nie zakupiłem w 1996 Saturna, a w 2000 Dreamcasta – to był dobry sprzęt, ale niestety przegrał z Sony i umarł śmiercią przedwczesną. Jednak smak porażki, też nie jest mi obcy, bo jestem nieszczęśliwym posiadaczem N-Gage i to nie był dobry zakup.
Czy teraz będzie podobnie? Pewnie tak, część z nas kupi konsole przegranej firmy, a potem będzie patrzyło z zazdrością na te wszystkie wspaniałe gry, które będą wychodzić na konkurencyjny sprzęt. Chyba nikogo nie cieszy perspektywa wywalenia ok. 2,5 tys. złociszy na sprzęt, który pożyje tylko 2-3 lata. No właśnie i tu dochodzimy do ceny next-genów. Jakoś dziwi mnie ta cała wrzawa wokół ceny PS3, właściwie X360 kosztuje prawie tą samą kasę. Policzmy PS3 – 599 Euro, co nam daje prawdopodobnie na starcie cenę 2499 złotych za droższą wersje (zainteresowanym radzę nie oszczędzać i od razu ładować się w droższe wersje obu konsol, żeby potem nie przepłacać przy dokupywaniu wszystkiego oddzielnie), a X360 w tej chwili kosztuje ok.1650 zł. teraz doliczmy do ceny MS 199 Euro za napęd HD-DVD i wychodzi nam 2450 złotych (w PS3 za Blu-ray, płacimy już przy zakupie). Zaraz ktoś powie, że on nie musi mieć napędu HD-DVD. I dobrze, ale pamiętajmy, że do naszych konsol musimy dokupić jeszcze telewizor HD, a co za tym idzie i nowy nośnik filmów, wcześniej czy później – ale na pewno. Oczywiście jeśli chcemy delektować się wysoką rozdzielczością również w filmach, a przecież chcemy.
Konsole są niezłą alternatywą dla stacjonarnych odtwarzaczy HD, prawda? To trochę przypomina sytuację Dreamcasta i PS2 z napędem DVD. Szczerze mówiąc, to właśnie napęd DVD przekonał mnie ostatecznie do zakupu PS2 i pewnie nie tylko mnie. Podsumowując, zaryzykuje stwierdzenie, że to nie cena konsoli wyłoni zwycięzcę tej wojny, ale inne aspekty. Pamiętacie cenę PS2 na starcie? 2 999 zł to był dla mnie, jako biednego studencika, kosmos, a jednak Sony wygrało. X360 ma lepszy start i na razie super gry, ale nie zapominajmy jak potężną marką jest PlayStation i że konsola Sony jest potężniejsza, co przynajmniej na tą chwile, daje jej gwarancję długiego życia. W moich rozważaniach specjalnie pominąłem sprzęt Nintendo, bo uważam, że nie sprzeda się lepiej od GameCube i zajmie ostatnie miejsce w wyścigu o kasę. Wszystkim życzę udanego wyboru swojego next-gena i miłej zabawy.
Kylu

↳Solidna argumentacja. Czy trafi do wszystkich zainteresowanych? Użyję staropolskiego zwrotu: pożyjemy, zobaczymy. Na razie nic innego i tak nam nie zostaje. ■■

KONKRETY

KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI

↘ Czy w PES6 można kontynuować Master League z PES5?

Nie. Niby dlaczego?

↘ Hej! Jaki jest najlepszy tenis na PS2? Pozdrowienia dla całego teamu, odwalacie kawał dobrej roboty!

Dzięki. Bez wahania wskażemy Virtua Tennis 2.

↘ Ostatnio na kanale Kino Polska widziałem Grabarza grającego w jakimś filmie. Celował w zombiaka. Od kiedy Grabarz gra w filmach?

Cholera, wydało się. Pierwsze filmy Grabarz kręcił z Eugeniuszem Bodo, potem miał dłuższą przerwę, a teraz wali z kałacha do zombiali w nowym obrazie Pasikowskiego.

↘ Siemanko! Czy na białym PSP widać tak samo odciski palców, jak na czarnym? I który kolor jest Waszym zdaniem fajniejszy?

Na białym PSPku odcisków nie widać, tak samo, jak na białym NDS Lite. A który fajniejszy? Różowe PSP jest bez wątpienia kultowe.

↘ Czy gry z Xboxa pierwszego dostępne wraz z premierą X360 będą lokalizowane, jak jest mowa w wywiadzie z panem Mirskim? Jeśli tak, to w jakim stopniu?

Nie będą. Co najwyżej „box & docs", czyli pudełko i instrukcja.

↘ Do niedawna czekałem na PS3, ale ostatnie wydarzenia mnie zaniepokoiły. To co na święta? Kupić X360 czy jakiś czasowstrzymywacz na PS2 w oczekiwaniu na PS3?

Sprawa rzeczywiście jest trudna do rozwiązania, ale na 99 procent w następnym, grudniowym numerze enplusa (dostępnym na początku grudnia) znajdziecie obszerny i konkretny raport z macania PS3 przynajmniej z kilkoma grami. Niezdecydowanym radzimy poczekać i poczytać; wieść netowa niesie, że jednak te gry na PS3, a w szczególności Resistance i Motrostorm wyglądają naprawdę lepiej, niż cokolwiek dostępnego w tym momencie na X360, może poza Gearsami. Ale musimy to obadać sami na kilku różnych HDTVkach... choć nie zapomnimy też o jakimś zwykłym 29-calowym telewizorku. W skrócie: chcesz znać naszą opinię, wstrzymaj się do początku grudnia.

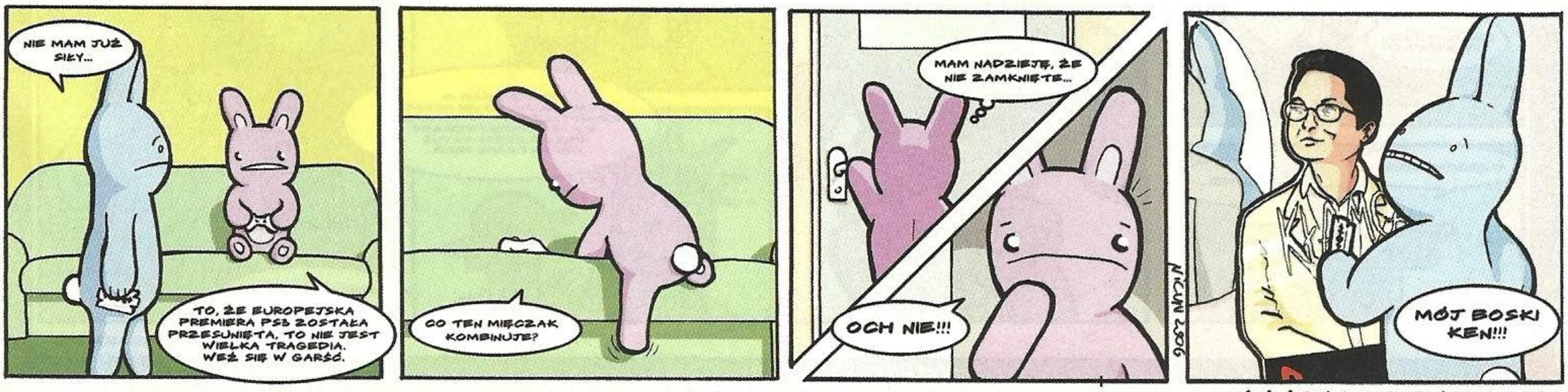
↘ Chciałbym się dowiedzieć, czy Xbox 360 ma mocny sprzęt?

Chyba ma mocny sprzęt. Adrian Chmielarz mówi że koderzy z People Can Fly są zachwyceni bebechami threesixty. Ale screenów nam nie chcą dać, jeszcze nie...

↘ Czy opłaca się kupić PlayStation 3 i grać na zwykłym telewizorze?

Tak, to dobre i dość trudne pytanie, które przewija się i będzie się przewijać przez najbliższe pół roku. No więc, moim (Gulash z tej strony) zdaniem – NIE. HDTV lub gigantyczny monitor to podstawa nowej generacji konsol. W najgorszym razie starsza plazma z rozdzialką 852x480, akceptująca sygnały HD, na której i tak po złączu VGA wszystko wygląda sto razy lepiej niż na zwykłym TV. Lepiej więc w pierwszej kolejności pomyśleć o jakimś wariancie HDTV.

Rob & Robby



WWW.GUFNO.REPUBLIKA.PL

CZY WARTO COŚ UMIEĆ, JAKIE GRY SIĘ WYDAJE I KTO TO JEST SPECJALISTA?

Tak się ostatnio dziwnie złożyło, że mam mnóstwo czasu na przebywanie z ludźmi, którzy kręcą się wokół biznesu gier.

Ugram znacznie mniej, za to bardziej patrzę owym ludziom na ręce. Chodzi zaś o ludzi, którzy gry robią i w ogóle się wokół gier kręcą. W Polsce i „nie w Polsce".

Wbrew młodzieńczym przekonaniom, okazało się, że to praca jak każda inna. Spotykam bowiem osoby, które każdego dnia zrywają się do roboty i pędzą, żeby znów popchnąć projekt o kilka centymetrów w przód. Nie ma znaczenia, czy to grafik, dźwiękowiec, czy koleś od marketingu aktualnie pracujący nad projektem pudełka, czy ktoś z działu PR, kto szuka już kontaktów na prawo i lewo, żeby – zanim gra wyjdzie – ktoś gdzieś o niej usłyszał. Praca nad grami z drugiej jednak strony, to praca jak każda inna, wiecie? Po pierwsze dlatego, że bez względu na to, co się robi, ważni są przede wszystkim ludzie. Rynek gier, tak jak każdy inny rynek, robiony jest przez ludzi, a nie modele finansowe. Co to znaczy realnie? Że – co oczywiste – nie zostanie wydana gra, która się nikomu wstępnie nie spodoba. Ale – co już mniej oczywiste – dobra do wydania gra to TYLKO I WYŁĄCZNIE taka, która spodoba się konkretnemu Panu (albo Pani) wydawcy. Czasem jest to jedna osoba decyzyjna, czasem trzy, ale zawsze jakaś liczba głów musi skinąć z aprobatą. Innymi słowy dobra gra, to ta, którą konkretni ludzie postrzegają jako dobrą.

Tymczasem w Polsce, w której umiejętności komunikacji ludzi są w zaniku (vide nasza klasa polityczna z ludźmi o zerowych umiejętnościach perswazyjnych), jest absolutnie kulawo. Dam może przykład z innej branży, a potem wrócę do naszej. Ostatnio czytałem w gazecie następujące stwierdzenie jednego z podejrzanych o jakieś tam przestępstwo: „nie będę się bronił, ponieważ jestem niewinny i sąd to stwierdzi". Jak widać temu panu pomylił się Sąd Boży z sytuacją karną. Sąd „człowieczy" nie czyta w duszach, tylko stwierdza, czy są dowody, a także stara się je ocenić. Koniec. Nie interesuje go prawda, tylko istniejące dowody oraz ich wartość. Teraz wracamy do gier. Wczoraj słyszę od znajomego: „To tak dobry pomysł na grę, że sam się obroni!". Widzicie analogię? Nie ma pomysłów, które same się bronią. Trzeba kogoś do nich zachęcić. Analogicznie, gdy szukamy pracy, czy chcemy coś dostać – trzeba kogoś zachęcić do działania. Chłopaki spod bloku mogą woleć zachęcić kogoś patką, albo klamką, a my możemy woleć sprytną perswazją, żeby się nikt nawet nie zorientował, że właśnie przyjął nasze zdanie. Nie ma czegoś, co samo w sobie jest dobre. Kiedy chcę pracować dla firmy robiącej gry, muszę sprzedać siebie jako osobę, w którą warto zainwestować. Kiedy chcę przepchnąć swój tytuł do produkcji, dokładnie tak samo. Kiedy robię kampanię reklamową potem, znów działam podobnie. W ten sposób biznes gier (tak jak i każdy inny – co już wiemy), jest permanentną wojną wpływania na siebie.

Do czego zmierzam? Do swego rodzaju dramatu. Otóż najlepsi specjaliści, jakich znam, mają takie właśnie podejście do pracy: „przecież widać, że to dobry pomysł – sam się sprzeda". I przez to najlepsi specjaliści od grafiki 3D, jakich znam, siedzą po domach, pracując w robotach zastępczych. Na przykład w piekarni.

Do czego nas to prowadzi? Ano właśnie niedawno zdałem sobie sprawę, że gry robią ludzie, którzy potrafią się sprzedać jako specjaliści, a nie ci, którzy są specjalistami, a sprzedać się nie potrafią. Prawda ta oczywista znana jest ludziom kultury zachodniej. Należy w 70 procentach pracować nad swoim wizerunkiem, a w 30 procentach nad umiejętnościami. Tak jak z grami. Wszystkie reklamowane są jako przełom, coś super, wymiatacz totalny, itp. A potem wiadomo, co wychodzi. Ludzie, którzy odnoszą sukces w grach, to przede wszystkim ludzie z kontaktami. „Staszek, napisz dobrze o tym tytule, raz możesz zrobić mi uprzejmość". Toteż kontakty te są pielęgnowane. Stąd też celebracje premier growych, premiery konsol... Czy dziennikarze dowiedzą się więcej o grze/konsoli na takiej imprezie? Więcej, niż wiedzą dotychczas? Nie. Ale to zawsze podstawa do nawiązania kontaktu, który – kto wie – nie raz się jeszcze przyda.

Dobrze. Czyli wiemy, że gry robią ludzie, którym udało się przekonać szefów, że są specjalistami (a wcale nimi nie muszą być). A po drugie gry robią ludzie, którym udało się przekonać szefów, że ich produkt jest dobry (a wcale nie musi być). Wiem, wiem... To straszna prawda, ale powiedzcie sami, ile razy nacięliście się na coś, co wmówiono Wam jako świetny towar? No więc właśnie.

Ale to jeszcze nic. Gry robią też ludzie, którzy muszą wytrzymać pracę w zespole. Jeśli zespół to banda indywidualistów, albo samolubów, albo nerwusów, czy kogokolwiek innego, kto wpisuje się w normy z trudem – co tu dużo gadać, żaden normalny człowiek tego nie zniesie. W świetnie prowadzonych projektach wymiana ludzi jest rzadkością. Nie chcę pisać o polskich tytułach, które dosłownie przeżuwają i wypluwają młodych ludzi, a wciąż są w fazie produkcji, ale są takie. I co z tego, że będziecie świetnymi specjalistami, z genialnym pomysłem na grę, świetnie się wypromujecie, a gra spodoba się od pierwszego wejrzenia, skoro szef projektu, czy jakiś inny nad Wami będzie dziadem borowym? Gwarantuję Wam, że nie wytrzymacie miesiąca. Tak, tak, ja też sądziłem, że człowiek zaciśnie zęby i wytrzyma. Nic z tych rzeczy. Nie wytrzymuje, nie ma szans. To fajny klimat przy takiej robocie napędza do pracy, a nie „robienie dobrej gry".

No i super. Nagadałem się i wystarczy. Po co to wszystko? Bo ja zawsze myślałem, że robi się gry najlepsze, robią je specjaliści, że kochają swoją pracę i wystarczy chcieć.

A teraz widzę, że robi się te gry, które zaakceptuje ktoś, kto decyduje. Nie jest ważna jakość gry, tylko to, czy ten ktoś zaakceptuje. Że gry robią ludzie, którzy umieją przekonywać innych do swoich pomysłów, oraz umieją przekonać innych, że się najlepiej do tej pracy nadają. Okazało się też, że gry robione są przez ludzi, którzy albo umieją stworzyć w pracy dobry klimat, albo są wytrzymali na stres. I co? Jak to teraz wygląda? A uwierzycie w to, że jak zacząłem recenzować gry konsolowe, nie miałem jeszcze własnej konsoli? Tylko nikt o tym nie wiedział... **Grabarz** ■■

■ CliffyB, autor Gears of War, akurat ma grę, która broni się sama. Ciekawe jednak, na ile w całym tym sukcesie pomógł mu jego image?

GRY ROBIĄ LUDZIE, KTÓRYM UDAŁO SIĘ PRZEKONAĆ SZEFÓW, ŻE SĄ SPECJALISTAMI (A WCALE NIMI NIE MUSZĄ BYĆ). A PO DRUGIE GRY ROBIĄ LUDZIE, KTÓRYM UDAŁO SIĘ PRZEKONAĆ SZEFÓW, ŻE ICH PRODUKT JEST DOBRY (A WCALE NIE MUSI BYĆ).

Nadchodzi nowa generacja gier.

Jump in.

XBOX 360™

© 2005 Microsoft Corporation. Wszelkie prawa zastrzeżone. Microsoft, Xbox, Xbox 360 oraz logo Xbox są zarejestrowanymi znakami towarowymi Microsoft Corporation w Stanach Zjednoczonych lub w innych krajach

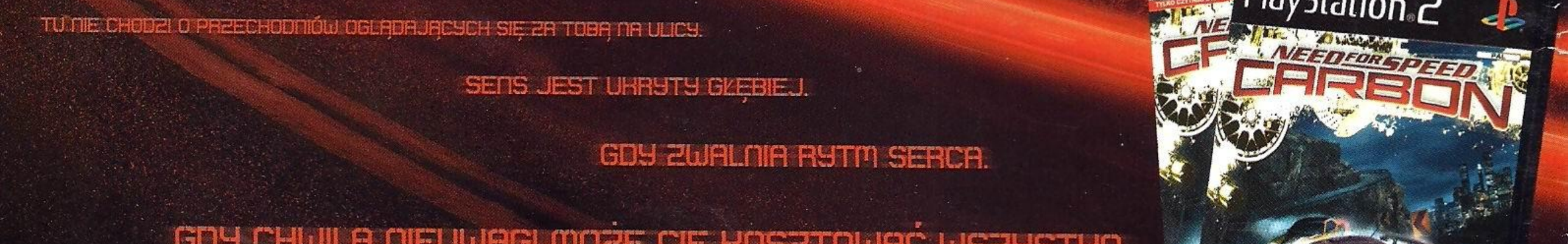
TU NIE CHODZI O PRZECHODNIÓW OGLĄDAJĄCYCH SIĘ ZA TOBĄ NA ULICY.

SENS JEST UKRYTY GŁĘBIEJ.

GDY ZWALNIA RYTM SERCA.

GDY CHWILA NIEUWAGI MOŻE CIĘ KOSZTOWAĆ WSZYSTKO.

TO COŚ WIĘCEJ NIŻ TYLKO HOBBY.



Gra w polskiej wersji językowej na PC DVD i PlayStation2

www.pegi.info

© 2006 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, logo EA oraz Need for Speed są znakami handlowymi lub znakami zastrzeżonymi Electronic Arts Inc. z U.S.A. i/lub innych krajów. Wszystkie prawa zastrzeżone. Znaki handlowe, patenty projektów i prawa autorskie są wykorzystywane za zgodą właściciela AUDI AG. Dodge i HEMI są znakami handlowymi firmy DaimlerChrysler Corporation. Dodge Viper SRT10, Dodge Challenger Concept, Dodge Charger SRT-8, Dodge Charger R/T, Dodge HEMI oraz ich wystrój handlowy są wykorzystywanie na podstawie licencji udzielonej przez Electronic Arts. © Nazwy, emblematy i projekty karoserii DaimlerChrysler Corporation 2006. Mitsubishi, Eclipse, i Lancer Evolution są znakami handlowymi i/lub prawami własności intelektualnej MITSUBISHI MOTORS CORPORATION są wykorzystywane na podstawie licencji udzielonej Electronic Arts Inc. Porsche, Porsche 911 crest, Carrera są znakami handlowymi Dr. Ing. H. c. F. Porsche AG. Licencja udzielona na podstawie określonych patentów. "PlayStation" oraz "PS" Family logos są zarejestrowanymi znakami handlowymi Sony Entertainment Inc. "PSP" jest znakiem handlowym Sony Computer Entertainment Inc. GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE oraz NINTENDO GAMECUBE LOGO są znakami handlowymi NINTENDO. NINTENDO DS jest znakiem handlowym NINTENDO. Microsoft, Xbox, Xbox 360 i Xbox Logos są albo zastrzeżonymi znakami handlowymi albo znakami handlowymi Microsoft Corporation w Stanach Zjednoczonych i/lub innych państwach i są wykorzystywanie na podstawie licencji udzielonej przez Microsoft. Wszystkie inne znaki handlowe stanowią własność ich właściwych posiadaczy. EA™ jest znakiem towarowym Electronic Arts™.